

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *ADOBE FLASH*
CS3 UNTUK Mendukung Pembelajaran Sejarah di SMA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



**Oleh:
CHRISMA WARSITA
08406244030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah di SMA” telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 Desember 2012

Pembimbing

Drs. M. Nur Rokhman, M. Pd.
NIP. 19660822 199203 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah di SMA” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tanggal 26 Desember 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd	KetuaPenguji	:	11 Januari 2013
Drs. M. Nur Rokhman, M.Pd	Sekretaris	:	11 Januari 2013
Dr. Aman, M.Pd	PengujiUtama	:	11 Januari 2013

Yogyakarta, 14 Januari 2012

Dekan FIS

Universitas Negeri Yogyakarta

Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag.
NIP. 19620321 198903 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Chrisma Warsita

NIM : 08406244030

Prodi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3*

Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah di SMA.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya penulis. Sepanjang pengetahuan penulis, skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain atau digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini oleh penulis dibuat dengan penuh kesadaran dan sesungguhnya, apabila dikemudian hari ternyata tidak benar maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 11 Januari 2013

Yang menyatakan,

Chrisma Warsita
NIM. 08406244030

PERSEMBAHAN



Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku **Bapak Surata** dan **Ibu Yatmi** yang telah membesarkan, mendidik serta mendoakan hingga saya jadi seperti ini.

Kubingkiskan skripsi ini untuk:

- ❖ Kedua adikku, **Selvianadan Rizaldo** yang telah memberikan semangat dan motivasi selama menyusun skripsi ini.
- ❖ Sahabat-sahabatku yang telah membantu dan memotivasiku.
- ❖ Teman -temanku Pendidikan Sejarah NR 2008 terutama Waluyo (Ketua Kelas) terima kasih untuk perjalanannya hingga saat ini.

MOTTO

“Semangatlah karena kau tahu esok akan menjadi kesuksesanmu”.

*“ Berpikir positif dapat menghancurkan semua tembok pemisah antara
tidak bisa dan bisa”.*

“ Dengan harapan, kerja keras dan doa, mimpi bukan hal yang mustahil ”.

(Chrisma Warsita)

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *ADOBE FLASH CS3* UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

**Oleh :
CHRISMA WARSITA**

Banyak guru sejarah yang belum menggunakan media pembelajaran, apalagi media interaktif, ini membuat pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan membosankan. Maka penelitian ini bertujuan : (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah di SMA, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah bagi di SMA.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SMA 1 Prambanan, Sleman pada kelas XI IPS 2 dengan beberapa tahap (1) Identifikasi masalah, (2) Proses pengembangan produk, terdapat dua tahap yaitu tahap (a) pengembangan materi, yaitu masuknya pengaruh Islam di Indonesia, (b) pengembangan media dengan *Adobe Flash CS3*, (3) Produk awal, (4) Uji ahli materi dan ahli media pembelajaran, (5) Revisi, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk akhir, (8) Produk akhir. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, dengan tujuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan.

Hasil pembuatan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* adalah berupa pengembangan materi dan pengembangan media. Hasil dari pengembangan materi berupa bahan materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia. Hasil dari pengembangan media adalah berupa media berbantuan komputer yang dibuat dengan *software Adobe Flash CS3*. Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* menurut ahli materi adalah sebesar 83,3 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian menurut ahli media, adalah sebesar 69,3%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori baik. Penilaian menurut guru pengampu memperoleh 76,9 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian menurut siswa, adalah sebesar 82,1 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Jumlah keseluruhan rerata adalah 77,9 % dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji ahli materi, ahli media pembelajaran, guru pengampu dan uji coba produk, bahwa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pembelajaran sejarah pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran, *Adobe Flash CS3*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak akan pernah terputus kepada nabi Muhammad SAW serta sahabat-sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankan penulis menyampaikan Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf atas izin dan kesempatan yang diberikan.
2. Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag selaku Dekan FIS Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penelitian ini.
3. Bapak M. Nur Rokhman. M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah sekaligus pembimbing yang senantiasa memotivasi dan meluangkan waktu untuk membimbing skripsi ini.
4. Bapak Supardi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah maupun dalam penulisan skripsi ini.
5. Staf perpustakaan UPT, Perpustakaan FIS dan Lab Sejarah UNY, terima kasih atas koleksi yang bermanfaat.
6. Kedua orang tuaku, Bapak Surata dan Ibu Yatmi yang telah memberikan segalanya dan mendoakan bagi penulis sampai sekarang ini.

7. Bpk. Mawardi selaku Kepala Sekolah SMA 1 Prambanan yang telah memberikan ijin dan arahaannya.
8. Ibu Parmeiasih, S.Pd. selaku guru sejarah yang telah membantu selama penelitian.
9. Siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman tahun ajaran 2012/2013, terima kasih atas bantuannya.
10. Seluruh teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2008 yang telah membantu dan terima kasih atas kebersamaannya.
11. Anak- Anak kos CT 8 No 42 Karanggayam dan Kos Klebengan, terima kasih untuk dukungannya.
12. Arif Mahmudi, teman seperjuangan KKN dan Skripsi, terima kasih kawan.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini, tidak akan terlupakan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran perbaikan dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 11 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Sejarah, Pembelajaran, dan Pembelajaran Sejarah.....	8

a. Sejarah.....	8
b. Pembelajaran	9
c. Pembelajaran Sejarah.....	10
2. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran.....	12
a. Sumber Belajar	12
b. Media Pembelajaran	13
3. Program <i>Adobe Flash CS3</i>	18
a. Tinjauan <i>Adobe Flash CS3</i>	18
b. Kriteria Media Pembelajaran Komputer dengan <i>Flash</i>	21
c. Kegunaan Media Pembelajaran Dengan <i>Adobe Flash CS3</i> ...	22
B. KajianKeilmuan	24
1. Proses Masuk Dan Berkembangnya Agama Dan Kebudayaan Islam Di Indonesia.....	24
2. Kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia	30
3. Wujud Akulturasi Kebudayaan Indonesia Dan Kebudayaan Islam	38
C. Penelitian yang Relevan	43
D. KerangkaPikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Desain Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
C. Subyek dan Obyek Penelitian	53
D. Peralatan Penelitian	53
E. Tehnik Pengumpulan Data	54
F. Instrumen Penelitian.....	54
1. Instrumen Uji Kelayakan Untuk Ahli Materi	56
2. Instrumen Uji Kelayakan Untuk Ahli Media	57
3. Instrumen Uji Untuk Guru Pengampu	57
4. Instrumen Uji Untuk Siswa.....	58
G. Tehnik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN	61
A. Hasil Desain Produk.....	61
1. Desain Materi.....	61
2. Desain Tampilan Media.....	62
B. Data Validasi Produk.....	77
1. Data Validasi Ahli Materi.....	77
2. Data Validasi Ahli Media	82
C. Data Evaluasi Guru Pengampu	85
D. Data Uji Coba Produk	89
E. Pembahasan	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
HALAMAN LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jendela Awal <i>Adobe Flash CS3</i>	19
2. Jendela Kerja Aplikasi <i>Adobe Flash CS3</i>	20
3. Metode Pendekatan Penelitian dan Pengembangan.....	46
4. Metode Penelitian dan Pengembangan	52
5. Diagram Alir Media Pembelajaran Sejarah Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia	65
6. Desain Tampilan Pembuka.....	66
7. Desain Tampilan Home	67
8. Desain Tampilan Materi.....	67
9. Desain Tampilan Latihan	68
10. Desain Tampilan Profil	68
11. Desain Tampilan Keluar	69
12. Tampilan Halaman Menu Utama.....	71
13. Tampilan Halaman Home	72
14. Tampilan Halaman Menu Materi.....	72
15. Tampilan Halaman Materi	73
16. Tampilan Halaman Latihan.....	74
17. Tampilan Halaman Profil.....	74
18. Tampilan Halaman Keluar	75
19. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
20. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	84
21. Diagram Hasil Evaluasi Guru Pengampu	89
22. Diagram Hasil Uji Coba Produk.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi – kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	56
2. Kisi – kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran.....	57
3. Kisi – Kisi Instrumen Untuk Guru Pengampu	57
4. Kisi – kisi Instrumen Untuk Siswa	58
5. Tabel Skala Persentase.....	60
6. Skor Penilaian Ahli Materi.....	78
7. Kelayakan Berdasarkan Hasil Penilaian Ahli Materi	79
8. Skor Penilaian Ahli Media Pembelajaran	82
9. Kelayakan Berdasarkan Hasil Penilaian Ahli Media.....	83
10. Skor Penilaian Guru Pengampu.....	86
11. Kelayakan Berdasarkan Evaluasi Guru Pengampu	88
12. Skor Penilaian Uji Coba Produk.....	90
13. Kelayakan Berdasarkan Hasil Penilaian Uji Coba Produk	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Izin Penelitian	97
2. Surat Izin Penelitian Sekretaris Daerah	98
3. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Sleman.....	99
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	100
5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	101
6. Surat Keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran	102
7. Lembar Instrumen Uji Ahli Materi.....	103
8. Lembar InstrumenUji Ahli Media Pembelajaran	105
9. Hasil Instrumen Guru Pengampu	107
10. Hasil Instrumen Untuk Siswa.....	109
11. Hasil Penilaian Uji Coba Produk.....	110
12. Silabus.....	111
13. HasilPengembangan Produk	118
14. Foto Uji Coba Produk	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Dalam upaya pembelajaran sejarah, suatu media pembelajaran tentang sejarah dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang sejarah, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran tekstual dan visual.

Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS3*. *Adobe Flash CS3* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dulunya bernama *Macromedia Flash* tetapi pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh

produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. Aplikasi ini digunakan untuk membuat animasi gambar dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet. Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet. Dengan Actionscript 3.0 yang dibawahnya, *Adobe Flash CS3* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi . (<http://www.luckymahrus.com>, 2012)

Proses pembelajaran sejarah sebagian besar sering dilakukan dengan metode konvensional yaitu metode ceramah, tanpa diselingi dengan metode lainnya. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran sejarah terasa membosankan bagi siswa, terlebih lagi pelajaran sejarah bukan merupakan pelajaran yang diikuti sertakan dalam ujian nasional. Model pembelajaran dengan media yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang sesuai akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi dan motivasi belajar sejarah siswa.

Adobe Flash CS3 lebih banyak digunakan karena ini merupakan versi pertama setelah *Macromedia* diganti dengan *Adobe*. Aplikasi ini tidak banyak perubahan tentang fungsi- fungsinya, perubahannya terlihat pada tampilan saja dan juga lebih ringan daripada yang terbaru yakni *CS5*. Dengan beberapa kemudahan itulah *Adobe Flash CS3* digunakan untuk membentuk dan mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran

sejarah berbentuk multimedia interaktif. Lain hal itu, dunia komputer dewasa ini dekat dengan para siswa, penggunaan media dengan berbantuan komputer tentunya akan membuat siswa lebih tertarik untuk menggunakan, dan guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi. Apalagi dengan banyaknya masalah – masalah yang berkaitan dengan kurangnya minat belajar siswa pada suatu mata pelajaran dapat menjadi suatu hal yang fatal karena dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan lebih buruk lagi sekolah tidak akan mampu mencetak lulusan yang terampil, cerdas, berdaya jual, serta berdaya saing.

Berdasarkan pengalaman KKN PPL 2011 yang saya jalani di SMA 1 Prambanan, Sleman banyak hal yang masih menjadi hambatan guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar selama ini. Proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru masih dominan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan dirasa sangat membosankan sehingga kegiatan belajar menjadi pasif. Peran media pembelajaran yang kurang dikembangkan membuat belajar kurang mengasyikkan dan siswa pasif dalam menerima informasi dan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar kurang menerapkan media yang menarik bagi siswa, padahal fasilitas yang ada dikelas sudah sangat memadai dan lengkap yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran sejarah agar lebih menarik siswa. Hanya saja guru kurang memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia. Kegiatan belajar sejarah yang tidak seimbang antara waktu pembelajaran dengan materi yang ada membuat

guru mengejar target materi harus selesai diajarkan tanpa mengingat siswa mengerti atau tidak. Dengan mengantisipasi masalah seperti ini juga media pembelajaran *Adobe Flash CS3* juga bisa diakses dirumah dengan mudah.

Pemanfaatan sumber belajar sejarah di lingkungan sekitar dirasa masih kurang, padahal pembelajaran sejarah seharusnya harus bisa menarik dan membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat dikemas menjadi media pembelajaran interaktif.

Dari uraian tersebut di atas didapatkan perincian pentingnya pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk multimedia interaktif karena sejarah merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang diajarkan dalam sekolah formal pada umumnya. Dalam pendidikan peran media dapat membantu pembelajaran, dan dengan *Adobe Flash CS3* dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk multimedia interaktif.

Berangkat dari latar belakang itulah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *Adobe Flash CS3* Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang di atas, masalah yang muncul di kelas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyaknya siswa SMA yang merasa kesulitan dalam mata pelajaran sejarah.
2. Guru kurang inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah karena masih menggunakan metode konvensional (ceramah).
3. Kurangnya sumber belajar bagi pembelajaran sejarah di SMA melalui media yang menarik.
4. Banyak guru terutama guru sejarah yang belum mampu memaksimalkan teknologi yang ada dalam pembuatan media pembelajaran.
5. Media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* belum pernah dikembangkan di SMA 1 Prambanan, Sleman.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* dan menguji kelayakan media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah di SMA pada materi Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi serta batasan masalah yang telah dipaparkan diatas penulis mencoba menarik rumusan masalah untuk dianalisis lebih lanjut diantaranya adalah :

1. Seperti apakah hasil pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah di SMA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah untuk di SMA.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah di SMA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah kajian studi media pendidikan, khususnya berbentuk *Flash* yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif.
 - b. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan atau input dan dapat digunakan sebagai pendukung referensi bagi perpustakaan dan pihak (mahasiswa) yang ingin mengadakan penelitian serupa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk Guru

- 1) Memotivasi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran terutama mata pelajaran sejarah.
- 2) Dapat memberikan alternatif berupa pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

b. Untuk Siswa

- 1) Melatih siswa agar dapat mandiri dalam penguasaan materi dengan menggunakan teknologi dan fasilitas yang sudah ada.
- 2) Dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

c. Untuk Peneliti

- 1) Memberikan tambahan pengetahuan, wawasan dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik (guru) dalam memberikan variasi media pembelajaran.
- 2) Mempunyai pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Sejarah, Pembelajaran, dan Pembelajaran Sejarah

a. Sejarah

Sejarah merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah banyak memaparkan fakta, urutan waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa. Sejarah dalam wujudnya memberikan pengertian tentang masa lampau. Sejarah bukan sekedar melahirkan cerita dari suatu kejadian masa lampau tetapi pemahaman masa lampau yang didalamnya mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematika pelajaran bagi manusia berikutnya. Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau (Kuntowijoyo, 1995: 18).

Sejarah adalah biografi, setiap manusia mempunyai biografi, begitu pula manusia pada masa lampau, tetapi yang dipelajari hanyalah biografi manusia yang mempunyai peranan penting yang tercatat dalam sejarah. Kehidupan orang-orang yang memegang peranan penting dalam sejarah itulah yang akan ditiru oleh generasi muda sekarang (Soewarso, 2000: 26).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun

secara ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

b. Pembelajaran

Dalam arti sempit pembelajaran itu merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Kata pembelajaran itu sendiri lebih menekankan pada kegiatan belajar siswa dengan sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional dan sosial. Dalam arti luas pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan siswa dikelas maupun diluar kelas, dihadiri secara fisik oleh guru atau tidak untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Zaenal Arifin, 2009:10).

Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Tidak hanya lingkungan ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya (Sugihartono, dkk 2007:80).

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan atau upaya mengarahkan aktivitas siswa kearah aktivitas belajar. Dalam pembelajaran itu terdapat interaksi antara guru dengan siswanya. Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan

prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai satu tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2001:57).

Dari berbagai macam pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran itu adalah proses dan upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru kepada siswa untuk memberikan pengetahuan dan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran untuk menciptakan sistem lingkungan dengan macam-macam model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien.

c. Pembelajaran Sejarah

Menurut Mulyasa (2006: 110) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, dimana dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari dala individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa berupa aktivitas belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan metode pengajaran, waktu dan materi pembelajaran.

Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu, yaitu merekonstruksi apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dirasakan, dan dialami oleh orang. Namun, perlu ditegaskan bahwa membangun kembali masa lalu

bukan untuk kepentingan masa lalu itu sendiri. Sejarah mempunyai kepentingan masa kini bahkan, untuk masa yang akan datang (Kuntowijoyo, 1995: 17). Menurut Sartono (1993: 49), sejarah adalah citra tentang pengalaman kolektif suatu komunitas atau nasion dimasa lampau. Manusia mengalami masa kini atas dasar peristiwa atau perkembangan-perkembangan dimasa lampau.

Sejarah merupakan situasi atau keadaan lampau yang memiliki arti perubahan dan peristiwa yang realitas. Menurut Sidi Gazalba (1966: 7), sejarah mengandung arti.

- 1) Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita.
- 2) Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut.
- 3) Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian yang merupakan realitas tersebut.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan lingkungannya untuk mengetahui serangkaian peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan tujuan menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang dan menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan

cinta tanah air. Tujuan pembelajaran sejarah yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan tiga aspek (ranah) kemampuan yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (I Gde Widja, 1989: 27).

2. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

Sumber belajar menurut Andi Prastowo (2011: 48) secara sederhana dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini terlihat adanya beraneka ragam sumber belajar yang masing – masing memiliki kegunaan tertentu yang mungkin sama atau bahkan berbeda dengan sumber belajarnya.

Pada dasarnya sumber belajar yang dipakai guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran adalah untuk memperluas bahan pelajaran, melengkapi berbagai kekurangan bahan dan sebagai kerangka mengajar yang sistematis (Andi Prastowo, 2011 : 34).

Ada enam jenis sumber belajar yaitu :

- 1) Pesan adalah informasi yang harus disampaikan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, dan data.
- 2) Manusia adalah orang yang menyimpan atau menyalurkan informasi.
- 3) Bahan adalah media/*software* yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.

- 4) Peralatan adalah media/*hardware* yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software.
- 5) Teknik /metode adalah prosedur yang dipersiapkan dalam menggunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan.
- 6) Lingkungan adalah situasi sekitar dimana pesan disalurkan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* merupakan kategori sumber belajar media *software*.

b. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin '*medius*' yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Menurut Bovee yang dikutip Ouda Teda Ena (2001: 1), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan Gerlach dan Ely dikutip dari (Arsyad, 2003: 3) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini , guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat- alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan demikian media pembelajaran

adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pembelajaran, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajaran (Arsyad, 2003 : 8).

Secara umum media mempunyai kegunaan dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Dengan media akan menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara pembelajar dengan sumber belajar, memungkinkan pembelajar belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Menurut Heinich dikutip dari Arsyad (2003:11) media pembelajaran adalah media- media yang membawa pesan- pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud- maksud pembelajaran. Sedangkan menurut Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber

yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si-belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.

Ciri – ciri media pembelajaran diantaranya adalah penggunaannya di khususkan atau di alokasikan pada kepentingannya, merupakan alat untuk menjelaskan apa yang ada di buku pelajaran baik berupa kata- kata simbol atau bahkan angka- angka, media pembelajaran bukan hasil kesenian, pemanfaatan media pembelajaran tidak sebatas pada suatu keilmuan tertentu tapi digunakan pada seluruh keilmuan.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek- praktek dengan benar.

Menurut Kemp dan Dayton dikutip dari Arsyad (2003: 21), media pembelajaran mempunyai kontribusi yaitu : penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek,

kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, peran guru berubah kearah yang positif. Dengan demikian suatu media pembelajaran harus dapat berfungsi untuk kepentingan pembelajaran, berperan menggantikan fungsi dan tugas-tugas dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menurut Wina Sanjaya, (2009: 21), yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya media pembelajaran dibedakan menjadi :
 - (a) Media audio (suara), yaitu media yang hanya dapat didengar. Seperti rekaman suara dan radio.
 - (b) Media visual (dapat dilihat), yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Dan tidak mengandung unsur suara. Seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan lain-lain.
 - (c) Media audiovisual (dapat dilihat dan didengar), yaitu media yang dapat dilihat dan memiliki unsur suara. Seperti rekaman video, slide suara, dan lain sebagainya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi:
 - (a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Dengan media ini siswa tidak harus berada ditempat khusus untuk memperoleh informasi.

- (b) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu. Seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibedakan menjadi:
- (a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memiliki alat khusus untuk menyampaikan pesan seperti *projector*.
 - (b) Media yang tidak diproyeksikan. Seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Dari uraian berikut, media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* ini bila dilihat dari sifatnya masuk kategori media audiovisual. Bila dilihat dari kemampuan jangkauannya, media ini masuk kategori media yang mempunyai daya liput terbatas. Sedangkan bila dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya media ini masuk kategori media yang diproyeksikan.

Lebih lanjut Sadiman, dkk (2002: 35), mengutarakan langkah-langkah dalam pengembangan program media yaitu :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- 2) Merumuskan tujuan instruksional
- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

- 5) Menulis naskah media
- 6) Mengadakan tes dan evaluasi

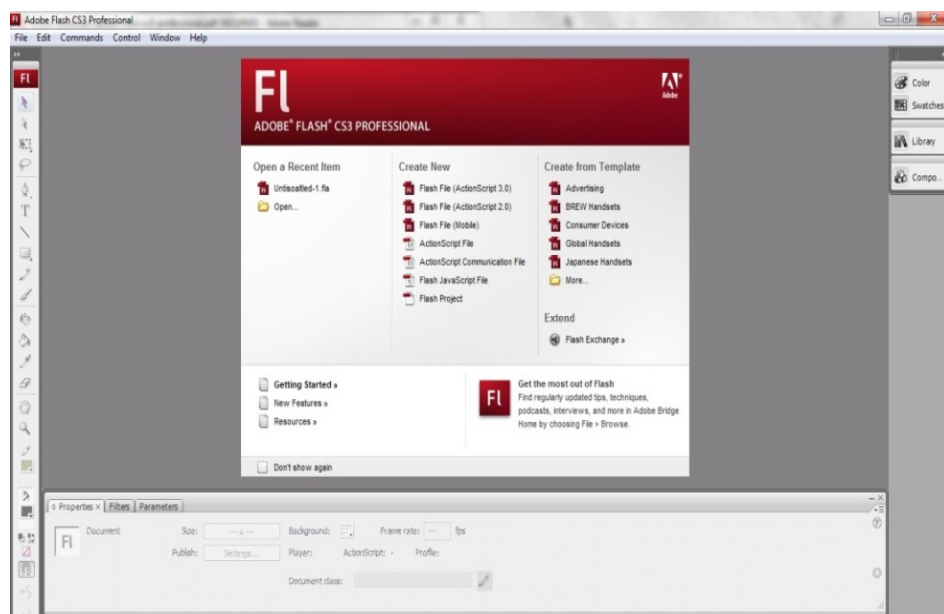
Dari beberapa keterangan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu: (1) menganalisis potensi, kebutuhan dan karakteristik siswa didik, (2) merumuskan tujuan instruksional yang ingin dicapai, (3) memilih, merubah dan merencanakan materi pembelajaran, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media dan (6) mengadakan tes serta evaluasi.

3. Program *Adobe Flash CS3*

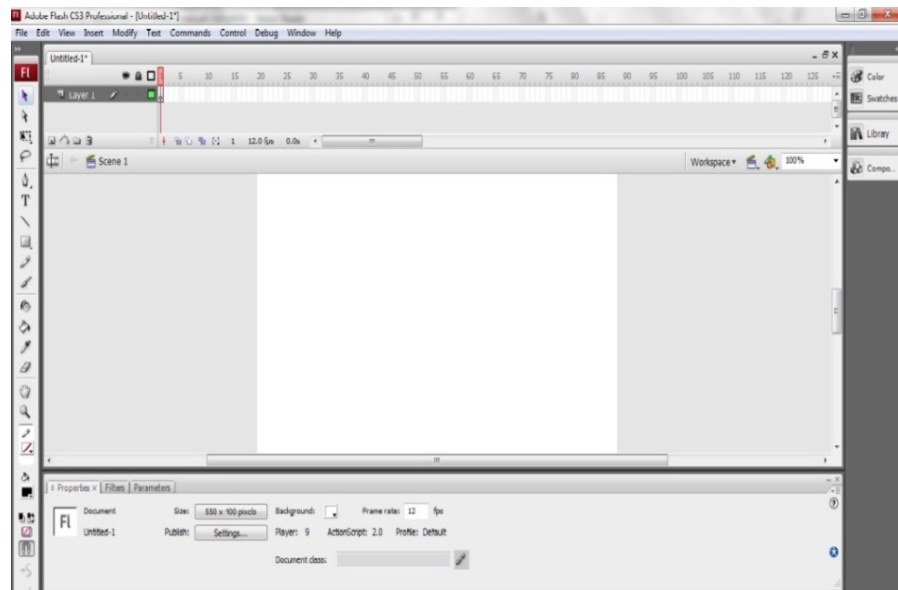
a. Tinjauan *Adobe Flash CS 3*

Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Adobe Flash Creative Suite 3*. *Adobe Flash CS3* merupakan suatu sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dulunya bernama *Macromedia Flash* tetapi pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* Berubah menjadi *Adobe Flash*. Aplikasi ini digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen server* dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi – aplikasi web lainnya.

Adobe Flash CS3, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *Actionscript 3.0* yang dibawanya, *Adobe Flash CS3* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau animasi (www.luckymahrus.com.2012).



Gambar 1. Jendela Awal Adobe Flash CS3



Gambar 2. Jendela kerja aplikasi *Adobe Flash CS3*

Penggunaan *Adobe Flash CS3* untuk animasi dan pembuatan bahan ajar interaktif tidaklah sulit, *tool- tool* yang tersedia cukup mudah digunakan, beberapa *template* dan *component* juga sudah disediakan dan siap digunakan (Madcom 2008 : 17).

Kemampuan yang dimiliki oleh *software Adobe Flash CS3* dapat di kembangkan dalam dunia pendidikan yaitu dalam pembuatan visualisasi simulasi dan animasi, sehingga sangat membantu dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran sejarah. Pemanfaatan *software Adobe Flash CS3* dalam pembuatan media pembelajaran sejarah pokok materi perkembangan kerajaan – kerajaan Hindu Buddha di Indonesia ini berfungsi agar siswa dapat memusatkan perhatiannya dalam situasi pembelajaran kemudian materi pelajaran yang di padu dengan animasi gambar dan gerakan yang menarik,

dapat memotivasi dan menjadikan siswa senang untuk belajar karena suasana pembelajaran menjadi lebih santai dan terarah.

Media interaktif dengan memanfaatkan *software Adobe Flash CS3* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur animasi dan gambar. Dengan media pembelajaran interaktif siswa menjadi mudah memahami suatu materi karena memberi gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas. Selain itu dapat memperbesar motivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software Adobe Flash CS3* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah.

b. Kriteria Media Pembelajaran Komputer dengan *Flash*.

Menurut Dikmenum (Pendidikan Menengah Umum) kriteria komunikasi visual yang minimal harus dipenuhi oleh media pembelajaran berbasis *Flash* adalah :

1. Komunikasi: visualisasi mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa.
2. Kreatif : visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian.
3. Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat.

4. *Unity* (kesatuan) : menggunakan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif).
5. Penggambaran objek dalam bentuk *image* yang representatif.
6. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih.
7. Tipografi (*font* dan susunan huruf), untuk memvisualisasi bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.
8. Tata letak (*lay-out*): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut.
9. Unsur visual bergerak (animasi dan/atau *movie*), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan video untuk mengilustrasikan materi secara nyata.
10. Navigasi (*icon*) yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya.

(www.dikmenum.go.id, 2012)

c. **Kegunaan Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS 3**

Beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat dinyatakan bahwa media merupakan bentuk peralatan yang berfungsi merangsang pemikiran, pengantar pesan kepada sasaran dan membangkitkan perasaan. Jika media tersebut tidak dapat berfungsi

sebagai penyalur pesan berarti media tersebut tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang ingin disampaikan sumber kepada penerima. Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan komputer adalah media komunikasi. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, minat dan prestasi belajar siswa. Salah satu pendapat dikemukakan Azhar Arsyad (2000: 25) mengemukakan media pembelajaran bermanfaat untuk :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian dan minat siswa.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikutip John D.

Latuheru (1988: 23) menyatakan media pembelajaran antara lain:

1. Perhatian anak didik terhadap materi pengajaran akan lebih tinggi.
2. Anak didik akan mendapat pengalaman yang konkrit.
3. Mendorong anak didik untuk berani belajar secara mandiri (*self activity*).
4. Hasil yang diperoleh atau dipelajari oleh anak didik sulit dilupakan.

John D. Latuheru (1988: 22) mengutip pendapat John M. Lenon yang menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Media belajar berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pengajaran yang disajikan
2. Media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi pengajaran yang disampaikan

3. Media pembelajaran mampu memberikan atau menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang sesuatu hal atau kejadian
4. Media pembelajaran berguna untuk menguatkan suatu informasi
5. Dengan menggunakan media pembelajaran memudahkan dalam hal mengumpulkan dan pengolahan data.

B. Kajian Keilmuan

Standar isi bagi kelas XI IPS adalah sebagai berikut : (1.3) Menganalisis pengaruh perkembangan agama dan kebudayaan Islam terhadap masyarakat di berbagai daerah di Indonesia, (1.4) Menganalisis perkembangan kehidupan negara- negara Kerajaan Islam di Indonesia, (1.5) Menganalisis proses interaksi antara tradisi lokal, Hindu- Buddha, dan Islam di Indonesia.

Islam merupakan salah satu agama yang masuk dan berkembang di Indonesia. Hal ini tentu bukanlah sesuatu yang asing karena mungkin sudah sering mendengar atau membaca bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki penganut agama Islam terbesar di dunia. Agama Islam masuk ke Indonesia dimulai dari daerah pesisir pantai, kemudian diteruskan ke daerah pedalaman oleh para ulama atau penyebar ajaran Islam.

1. Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia

Islam lahir di Jazirah Arab. Islam berkembang sampai ke Indonesia dibawa oleh pedagang dari Arab, Persia, dan Gujarat, sekitar abad ke-7 hingga abad ke-13. Islam diterima dengan baik dan berkembang dengan pesat di Indonesia. Ada 3 pendapat mengenai waktu kedatangan Islam di Indonesia yakni :

1) Abad VII M

- a. Seminar Prof. Hamka mengenai masuknya islam di Indonesia (di Aceh), sebagian dasar adalah catatan perjalanan Al Mas'udi, yang menyatakan bahwa pada tahun 675 M, terdapat utusan dari raja Arab Muslim yang berkunjung ke Kalingga. Pada tahun 648 diterangkan telah ada koloni Arab Muslim di pantai timur Sumatera.
- b. Dari Harry W. Hazard dalam *Atlas of Islamic History* (1954), diterangkan bahwa kaum Muslimin masuk ke Indonesia pada abad ke-7 M yang dilakukan oleh para pedagang muslim yang selalu singgah di sumatera dalam perjalannya ke China.
- c. T.W. Arnold dalam buku *The Preching of Islam a History of The Propagation of The Moslem Faith*, menjelaskan bahwa Islam datang dari Arab ke Indonesia pada tahun 1 Hijriyah (Abad 7 M).
- d. Dari Gerini dalam *Futher India and Indo-Malay Archipelago*, di dalamnya menjelaskan bahwa kaum Muslimin sudah ada di kawasan India, Indonesia, dan Malaya antara tahun 606-699 M.
(Mansur Suryanegara 2010 : 99-105)

2) Abad XI M

Satu-satunya sumber ini adalah diketemukannya makam panjang di daerah Leran Manyar, Gresik, yaitu makam Fatimah Binti Maimoon dan rombongannya. Pada makam itu terdapat prasati huruf Arab Riq'ah yang berangka tahun (dimasehikan 1082).

3) Abad XIII M

- a. Catatan perjalanan Marcopolo, menyatakan bahwa ia menjumpai adanya kerajaan *Islam Ferlec* (mungkin Peureulack) di Aceh, pada tahun 1292 M.
- b. K.F.H. van Langen, berdasarkan berita China telah menyebut adanya kerajaan Pase (mungkin Pasai) di aceh pada 1298 M.
- c. J.P. Moquette dalam *De Grafsteen te Pase en Grisse Vergeleken Met Dergelijk Monumenten uit hindoeften*, menyatakan bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke 13.
- d. Beberapa sarjana barat seperti R.A Kern; C. Snouck Hurgronje; dan Schrieke, lebih cenderung menyimpulkan bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke-13, berdasarkan sudah adanya beberapa kerajaaan Islam di kawasan Indonesia.

Proses masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia terdapat 3 pendapat yaitu teori Gujarat, teori Makkah dan teori Persia.

1. Teori Gujarat

Teori ini berpendapat bahwa agama Islam masuk ke Indonesia pada abad 13 dan pembawanya para pedagang berasal dari Gujarat (Cambay), India. Dasar dari teori ini adalah:

- a. Kurangnya fakta yang menjelaskan peranan bangsa Arab dalam penyebaran Islam di Indonesia.
- b. Hubungan dagang Indonesia dengan India telah lama melalui jalur Indonesia – Cambay – Timur Tengah – Eropa.

- c. Adanya batu nisan Sultan Samudra Pasai yaitu Malik Al Saleh tahun 1297 yang bercorak khas Gujarat.

Pendukung teori Gujarat adalah Snouck Hurgronje, WF Stutterheim dan Bernard H.M. Vlekke. Para ahli yang mendukung teori Gujarat, lebih memusatkan perhatiannya pada saat timbulnya kekuasaan politik Islam yaitu adanya kerajaan Samudra Pasai. Snouck tidak menjelaskan antara masuk dan berkembangnya Islam. Tidak pula dijelaskan di Gujarat menganut mazhab apa dan di Samudera Pasai berkembang mazhab apa. Padahal di Gujarat itu menganut mazhab Syiah sedang di Samudera Pasai berkembang madzab Syafi'i. (Suryanegara, 2010 : 118)

2. Teori Makkah

Teori ini merupakan teori baru yang muncul sebagai sanggahan terhadap teori lama yaitu teori Gujarat. Teori Makkah berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke 7 dan pembawanya pedagang berasal dari Arab (Mesir).

Dasar teori ini adalah:

- a. Pada abad ke 7 yaitu tahun 674 di pantai barat Sumatera sudah terdapat perkampungan Islam (Arab. Hal ini juga sesuai dengan berita Cina.
- b. Kerajaan Samudra Pasai menganut aliran mazhab Syafi'i, dimana pengaruh mazhab Syafi'i terbesar pada waktu itu adalah Mesir dan Makkah. Sedangkan Gujarat/India adalah penganut mazhab Syiah.

- c. Raja-raja Samudra Pasai menggunakan gelar Al malik, yaitu gelar tersebut berasal dari Mesir.

Pendukung teori Makkah ini adalah Hamka, Van Leur dan T.W. Arnold. Para ahli yang mendukung teori ini menyatakan bahwa abad 13 sudah berdiri kekuasaan politik Islam, jadi masuknya ke Indonesia terjadi jauh sebelumnya yaitu abad ke 7 dan yang berperan besar terhadap proses penyebarannya adalah bangsa Arab sendiri. (Hartini, 2007 : 6)

3. Teori Persia

Teori ini berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia abad 13 dan pembawanya berasal dari Persia (Iran). Dasar teori ini adalah kesamaan budaya Persia dengan budaya masyarakat Islam Indonesia seperti:

- a. Peringatan 10 Muharram atau Asyura atas meninggalnya Hasan dan Husein cucu Nabi Muhammad, yang sangat di junjung oleh orang Syiah/Islam Iran. Di Sumatra Barat peringatan tersebut disebut dengan upacara Tabuik/Tabut. Sedangkan di pulau Jawa ditandai dengan pembuatan bubur Syuro.
- b. Kesamaan ajaran Sufi yang dianut Syaikh Siti Jennar dengan sufi dari Iran yaitu Al – Hallaj.
- c. Penggunaan istilah bahasa Iran dalam sistem mengeja huruf Arab untuk tanda- tanda bunyi Harakat.

- d. Ditemukannya makam Maulana Malik Ibrahim tahun 1419 di Gresik.
- e. Adanya perkampungan Leren/Leran di Giri daerah Gresik. Leren adalah nama salah satu Pendukung teori ini yaitu Umar Amir Husen dan P.A. Hussein Jayadiningrat.

Ketiga teori tersebut, pada dasarnya masing-masing memiliki kebenaran dan kelemahannya. Maka itu berdasarkan teori tersebut dapatlah disimpulkan bahwa Islam masuk ke Indonesia dengan jalan damai pada abad ke – 7 dan mengalami perkembangannya pada abad 13. Sebagai pemegang peranan dalam penyebaran Islam adalah bangsa Arab, bangsa Persia dan Gujarat (India). (Hartini, 2007 : 7)

Proses masuknya Islam ke Indonesia dilakukan secara damai dan dilakukan dengan cara- cara sebagai berikut :

- a. Perdagangan : melalui pedagang –pedagang Arab, Persia dan Gujarat, maka masyarakat Indonesia mengenal Islam.
- b. Perkawinan : adanya pedagang-pedagang yang menetap mendirikan perkampungan maka sebagian dari mereka menikah dengan wanita-wanita Indonesia.
- c. Pendidikan : adanya/didirikannya pondok-pondok pesantren maka menampung pemuda dari berbagai daerah untuk menimba ilmu agama Islam.

- d. Dakwah : pemuda yang sudah tammat dari pesantren, mulai berdakwah menyebarkan ajaran Islam di daerahnya masing-masing.
- e. Kesenian : melalui pertunjukkan wayang dan seni gamelan maka Islam disebarkan oleh para wali atau mubaligh.

Mengapa Islam mudah berkembang di Indonesia dikarenakan beberapa faktor. Paling tidak faktor – faktor pendorong Islam cepat berkembang di Indonesia adalah :

1. Syarat masuk Islam mudah
2. Islam bersifat terbuka
3. Tidak mengenal sistem kasta
4. Disebarkan secara damai
5. Upacara sederhana dan biaya murah
6. Runtuhnya kerajaan majapahit

2. Kesultanan - Kesultanan Islam di Indonesia

a. Kesultanan Perlak

Perlak adalah kesultanan Islam tertua di Indonesia. Perlak adalah sebuah kesultanan dengan masa pemerintahan cukup panjang. Kesultanan yang berdiri pada tahun 840 ini berakhir pada tahun 1292 karena bergabung dengan Samudra Pasai. Sejak berdiri sampai bergabungnya Perlak dengan Samudra Pasai, terdapat 19 orang sultan/raja yang memerintah. Sultan yang pertama ialah Sultan Alaidin Saiyid Maulana Abdul Aziz Syah (225 – 249 H / 840 – 964 M). Sultan bernama asli Saiyid Abdul Aziz pada tanggal 1 Muhharam 225 H

dinobatkan menjadi Sultan Kesultanan Perlak. Setelah pengangkatan ini, Bandar Perlak diubah menjadi Bandar Khalifah.

Kesultanan ini mengalami masa jaya pada masa pemerintahan Sultan Makhdum Alaidin Malik Muhammad Amin Syah II Johan Berdaulat (622-662 H/1225-1263 M). Bukti-bukti peninggalan sejarah yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendukung dan membuktikan mengenai keberadaan Kerajaan perlak ada tiga yakni ; mata uang perlak, stempel kerajaan dan makam raja-raja Benoa. (Hartini, 2007 : 18)

b. Kesultanan Samudera Pasai

Kesultanan ini didirikan oleh Sultan Malik Al-saleh dan sekaligus sebagai raja pertama pada abad ke-13. Kesultanan Samudera Pasai terletak di sebelah utara Perlak di daerah Lhoksuemawe sekarang (pantai timur Aceh). Sebagai sebuah kesultanan, raja silih berganti memerintah di Samudra Pasai. Sultan - sultan yang pernah memerintah Samudra Pasai adalah seperti berikut :

1. Sultan Malik Al-saleh
2. Sultan Muhammad (Sultan Malik al Tahir I) yang memerintah sejak 1297-1326.
3. Sultan Malik al Tahir II (1326 – 1348 M).

Dari kehidupan ekonomi Dengan letaknya yang strategis, maka Samudra Pasai berkembang sebagai kerajaan Maritim, dan bandar transito. Dengan demikian Samudra Pasai menggantikan peranan Sriwijaya di Selat Malaka. (Hartini, 2007 : 21-23)

c. Kesultanan Aceh

Kesultanan Islam berikutnya di Sumatra ialah kesultanan Aceh. Kesultanan yang didirikan oleh Sultan Ibrahim yang bergelar Ali Mughayat Syah (1514-1528), menjadi penting karena mundurnya Samudera Pasai dan berkembangnya Kerajaan Malaka.

Pusat pemerintahan kesultanan Aceh ada di Kutaraja (Banda Aceh sekarang). Corak pemerintahan di Aceh terdiri atas dua sistem: pemerintahan sipil di bawah kaum bangsawan, disebut golongan teuku; dan pemerintahan atas dasar agama di bawah kaum ulama, disebut golongan tengku atau teungku.

Aceh mencapai jaman keemasan di bawah pemerintah Sultan Iskandar Muda yang memerintah tahun 1607-1636. ia adalah orang yang cakap dan pemeluk Islam yang taat. Tahun 1636 Sultan Iskandar Muda Wafat kemudian digantikan Sultan Iskandar Thani. Sultan Iskandar Thani memerintah sampai tahun 1641. raja-raja yang berkuasa selanjutnya lemah. Sementara tahun 1641 Belanda sudah berhasil menguasai Malaka. Lama kelamaan Belanda pun berhasil memasukkan pengaruhnya ke Aceh.

d. Kesultanan Demak

Demak adalah kesultanan Islam pertama di Pulau Jawa. Kesultanan yang didirikan oleh Raden Patah ini pada awalnya adalah sebuah wilayah dengan nama Glagah atau Bintoro yang berada di bawah kekuasaan Majapahit. Majapahit mengalami kemunduran pada akhir abad ke-15.

Kemunduran ini memberi peluang bagi Demak untuk berkembang menjadi kota besar dan pusat perdagangan. Dengan bantuan para ulama Walisongo, Demak berkembang menjadi pusat penyebaran agama Islam di Jawa dan wilayah timur Nusantara.

Sebagai kerajaan, Demak diperintah silih berganti oleh raja-raja. Demak didirikan oleh Raden Patah (1500-1518) yang bergelar Sultan Alam Akhbar al Fatah. Raden Patah memperkuat armada lautnya sehingga Demak berkembang menjadi negara maritim yang kuat. Dengan kekuatannya itu, Demak mencoba menyerang Portugis yang pada saat itu menguasai Malaka dengan mengutus Pati Unus. Demak membantu Malaka karena kepentingan Demak turut terganggu dengan hadirnya Portugis di Malaka. Namun, serangan itu gagal.

Puncak kebesaran Demak terjadi pada masa pemerintahan Sultan Trenggono (1521 –1546), karena pada masa pemerintahannya Demak memiliki daerah kekuasaan yang luas dari Jawa Barat sampai Jawa Timur. letak Demak sangat strategis di jalur perdagangan nasional memungkinkan Demak berkembang sebagai kerajaan maritim. Dalam kegiatan perdagangan, Demak berperan sebagai penghubung antara daerah penghasil rempah di Indonesia bagian Timur dan penghasil rempah-rempah Indonesia bagian barat.

Dalam bidang budaya banyak hal yang menarik yang merupakan peninggalan dari kerajaan Demak. Salah satunya adalah Masjid Demak, di mana salah satu tiang utamanya terbuat dari pecahan-pecahan kayu

yang disebut Soko Tatal. Masjid Demak dibangun atas pimpinan Sunan Kalijaga (Hartini, 2007 : 25).

e. Kesultanan Mataram

Sutawijaya yang mendapat limpahan Kerajaan Pajang dari Sutan Benowo kemudian memindahkan pusat pemerintahan ke daerah kekuasaan ayahnya, Ki Ageng Pemanahan, di Mataram. Sutawijaya kemudian menjadi raja Kerajaan Mataram dengan gelar Panembahan Senopati Ing Alaga Sayidin Panatagama.

Pemerintahan Panembahan Senopati (1586-1601) tidak berjalan dengan mulus karena diwarnai oleh pemberontakan-pemberontakan. Untuk selanjutnya yang menjadi raja Mataram adalah *Mas Jolang* dan diganti putranya yakni *Mas Rangsang* yang bergelar *Sultan Agung Senopati ing alogo Ngabdurrahman*, yang memerintah tahun 1613 – 1645.

Sultan Agung merupakan sultan terbesar. Pada masa pemerintahannya Mataram mencapai puncaknya, karena ia seorang raja yang gagah berani, cakap dan bijaksana. Kerajaan yang berpusat di Kotagede (sebelah tenggara kota Yogyakarta sekarang) ini selalu terjadi perang untuk menundukkan para bupati yang ingin melepaskan diri dari kekuasaan Mataram, seperti Bupati Ponorogo, Madiun, Kediri, Pasuruan bahkan Demak. Namun, semua daerah itu dapat ditundukkan. Daerah yang terakhir dikuasainya ialah Surabaya dengan bantuan Sunan Giri.

Letak kesultanan Mataram di pedalaman, maka Mataram berkembang sebagai kerajaan agraris yang menekankan dan mengandalkan bidang pertanian. Sekalipun demikian kegiatan perdagangan tetap diusahakan dan dipertahankan, karena Mataram juga menguasai daerah-daerah pesisir yang mata pencahariannya pelayaran dan perdagangan (Hartini, 2007 : 34).

f. Kesultanan Banten

Kesultanan yang terletak di barat Pulau Jawa ini pada awalnya merupakan bekas dari Pajajaran dan menjadi bagian dari Kesultanan Demak. Banten direbut oleh pasukan Demak di bawah pimpinan Fatahillah. Setelah Banten diislamkan oleh Fatahillah maka daerah Banten diserahkan kepada putranya yang bernama *Hasannudin*, sedangkan Fatahillah sendiri menetap di Cirebon, dan lebih menekuni hal keagamaan. Dengan diberikannya Banten kepada Hasannudin, maka Hasannudin meletakkan dasar - dasar pemerintahan kerajaan Banten dan mengangkat dirinya sebagai raja pertama, memerintah tahun 1552 – 1570. Banten segera tumbuh menjadi Bandar yang penting di Selat Sunda setelah Malaka jatuh ke tangan Portugis (1511) karena pedagang-pedagang dari Gujarat, India, Timur Tengah, Arab dan sebagainya enggan berlabuh ke Malaka. Banten mengalami kemunduran. Banten mencapai puncak kejayaan kembali pada masa pemerintahan *Sultan Ageng Tirtayasa*. (Hartini, 2007 : 29-32)

g. Kesultanan Cirebon

Kesultanan yang terletak di perbatasan antara Jawa Barat dan Jawa Tengah didirikan oleh salah seorang anggota Walisongo, Sunan Gunung Jati dengan atau Syarif Hidayatullah. Syarif Hidayatullah membawa kemajuan bagi Cirebon. Ketika Demak mengirimkan pasukannya di bawah Fatahillah (Faletahan) untuk menyerang Portugis di Sunda Kelapa, Syarif Hidayatullah memberikan bantuan sepenuhnya. Bahkan pada tahun 1524, Fatahillah diambil menantu oleh Syarif Hidayatullah. Setelah Fatahillah berhasil mengusir Portugis dari Sunda Kelapa, Syarif Hidayatullah meminta Fatahillah untuk menjadi Bupati di Jayakarta. Setelah Sunan Gunung Jati wafat, ia diganti oleh cicitnya yang terkenal dengan gelar Pangeran Ratu atau Panembahan Ratu. Panembahan Ratu wafat tahun 1650 dan digantikan oleh putranya yang bergelar Panembahan Girilaya.

h. Kesultanan Gowa-Tallo

Kesultanan yang terletak di Sulawesi Selatan sebenarnya terdiri atas dua kesultanan. Kedua kesultanan ini kemudian bersatu. Raja Gowa, Daeng Manrabia, menjadi raja bergelar Sultan Alauddin dan Raja Tallo, Karaeng Mantoaya, menjadi perdana menteri bergelar Sultan Abdullah. Karena pusat pemerintahannya terdapat di Makassar, kesultanan Gowa dan Tallo sering disebut sebagai Kerajaan Makassar.

Kesultanan Gowa dan Tallo merupakan kerajaan Maritim dan berkembang sebagai pusat perdagangan di Indonesia bagian Timur.

Karena posisinya yang strategis di antara wilayah barat dan timur Nusantara, Kerajaan Gowa dan Tallo menjadi bandar utama untuk memasuki Indonesia Timur yang kaya rempah-rempah. Kerajaan Makassar memiliki pelaut-pelaut yang tangguh terutama dari daerah Bugis. Mereka inilah yang memperkuat barisan pertahanan laut Makassar. Raja yang terkenal dari kesultanan ini ialah Sultan Hasanuddin (1653-1669).

i. Kesultanan Ternate dan Tidore

Ternate merupakan kesultanan Islam di timur yang berdiri pada abad ke-13 dengan sultan Zainal Abidin (1486-1500). Zainal Abidin adalah murid dari Sunan Giri di Demak. Kesultanan Tidore berdiri di pulau lainnya dengan Sultan Mansur sebagai raja. Kesultanan yang terletak di Indonesia Timur menjadi incaran para pedagang karena Maluku kaya akan rempah-rempah. Kesultanan Ternate cepat berkembang berkat hasil rempah-rempah terutama cengkih.

Ternate dan Tidore hidup berdampingan secara damai. Namun, kedamaian itu tidak berlangsung selamanya. Setelah Portugis dan Spanyol datang ke Maluku, kedua kerajaan berhasil diadu domba. Akibatnya, antara kedua kesultanan tersebut terjadi persaingan. Portugis yang masuk Maluku pada tahun 1512 menjadikan Ternate sebagai sekutunya dengan membangun benteng Sao Paulo. Spanyol yang masuk Maluku pada tahun 1521 menjadikan Tidore sebagai sekutunya.

Dengan berkuasanya kedua bangsa Eropa itu di Tidore dan Ternate, terjadi pertikaian terus-menerus. Hal itu terjadi karena kedua bangsa itu sama-sama ingin memonopoli hasil bumi dari kedua kerajaan tersebut. Di lain pihak, ternyata bangsa Eropa itu bukan hanya berdagang tetapi juga berusaha menyebarkan ajaran agama mereka. Penyebaran agama ini mendapat tantangan dari sultan Ternate, Sultan Khairun (1550-1570). Ketika diajak berunding oleh Belanda di benteng Sao Paulo, Sultan Khairun dibunuh oleh Portugis.

Setelah sadar bahwa mereka diadu domba, hubungan kedua kerajaan membaik kembali. Sultan Khairun kemudian digantikan oleh Sultan Baabullah (1570-1583). Pada masa pemerintahannya, Portugis berhasil diusir dari Ternate. Keberhasilan itu tidak terlepas dari bantuan Sultan Tidore. Sultan Baabullah juga berhasil memperluas daerah kekuasaan Ternate sampai ke Filipina.

Sementara itu, Kerajaan Tidore mengalami kemajuan pada masa pemerintahan Sultan Nuku. Sultan Nuku berhasil memperluas pengaruh Tidore sampai ke Halmahera, Seram, bahkan Kai di selatan dan Misol di Irian.

3. Wujud Akulturasi Kebudayaan Indonesia dan Kebudayaan Islam

Sebelum Islam masuk dan berkembang, Indonesia sudah memiliki corak kebudayaan yang dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha. Dengan masuknya Islam, Indonesia kembali mengalami proses akulturasi (proses bercampurnya dua (lebih) kebudayaan karena percampuran bangsa-bangsa

dan saling mempengaruhi), yang melahirkan kebudayaan baru yaitu kebudayaan Islam Indonesia. Masuknya Islam tersebut tidak berarti kebudayaan Hindu dan Budha hilang. Bentuk budaya sebagai hasil dari proses akulturasi tersebut, tidak hanya bersifat kebendaan/material tetapi juga menyangkut perilaku masyarakat Indonesia.

1. Seni Bangunan

Wujud akulturasi dalam seni bangunan dapat terlihat pada bangunan masjid, makam, istana. Wujud akulturasi dari masjid kuno antara budaya lokal dengan Islam memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Atapnya berbentuk tumpang yaitu atap yang bersusun semakin ke atas semakin kecil dari tingkatan paling atas berbentuk limas. Jumlah atapnya ganjil 1, 3 atau 5. Dan biasanya ditambah dengan kemuncak untuk memberi tekanan akan keruncingannya yang disebut dengan Mustaka.
- b. Tidak dilengkapi dengan menara, seperti lazimnya bangunan masjid yang ada di luar Indonesia atau yang ada sekarang, tetapi dilengkapi dengan kentongan atau bedug untuk menyerukan adzan atau panggilan sholat. Bedug dan kentongan merupakan budaya asli Indonesia.
- c. Letak masjid biasanya dekat dengan istana yaitu sebelah barat alun-alun atau bahkan didirikan di tempat-tempat keramat yaitu di atas bukit atau dekat dengan makam.

Mengenai contoh masjid kuno seperti yang dapat dilihat pada Masjid Agung Demak, Masjid Gunung Jati (Cirebon), Masjid Kudus dan sebagainya. Ciri-ciri dari wujud akulturasi pada bangunan makam terlihat dari:

- a. Makam-makam kuno dibangun di atas bukit atau tempat-tempat yang keramat dan biasanya dibangun jugamasjid di dekatnya.
- b. Makamnya terbuat dari bangunan batu yang disebut dengan Jirat atau Kijing, nisannya juga terbuat dari batu.
- c. Di atas jirat biasanya didirikan rumah tersendiri yang disebut dengan cungkup atau kubba.
- d. Dilengkapi dengan tembok atau gapura yang menghubungkan antara makam dengan makam atau kelompok-kelompok makam. Bentuk gapura tersebut ada yang berbentuk kori agung (beratap dan berpintu) dan ada yang berbentuk candi bentar (tidak beratap dan tidak berpintu).
- e. Dari segi arsitektur ataupun ragam hias, maupun dari seni patungnya contohnya istana Kasultanan Yogyakarta dilengkapi dengan patung penjaga Dwarapala (Hartini, 2007 : 11).

2. Seni Rupa

Tradisi Islam tidak menggambarkan bentuk manusia atau hewan. Seni ukir relief yang menghias Masjid, makam Islam berupa suluran tumbuh-tumbuhan namun terjadi pula Sinkretisme (hasil perpaduan dua aliran seni logam), agar didapat keserasian, misalnya ragam hias di

Masjid Mantingan Jepara, ditengah ragam hias suluran terdapat bentuk kera yang distilir (Soekmono, 1981 :86).

3. Aksara dan Seni Sastra

Tersebar nya agama Islam ke Indonesia maka berpengaruh terhadap bidang aksara atau tulisan, yaitu masyarakat mulai mengenal tulisan Arab, bahkan berkembang tulisan Arab Melayu atau biasanya dikenal dengan istilah Arab gundul yaitu tulisan Arab yang dipakai untuk menuliskan bahasa Melayu tetapi tidak menggunakan tandatanda a, i, u seperti lazimnya tulisan Arab. Di samping itu juga, huruf Arab berkembang menjadi seni kaligrafi yang banyak digunakan sebagai motif hiasan ataupun ukiran.

Sedangkan dalam seni sastra yang berkembang pada awal periode Islam adalah seni sastra yang berasal dari perpaduan sastra pengaruh Hindu – Budha dan sastra Islam yang banyak mendapat pengaruh Persia. Dengan demikian wujud akulturasi dalam seni sastra tersebut terlihat dari tulisan/aksara yang dipergunakan yaitu menggunakan huruf Arab Melayu (Arab Gundul) dan isi ceritanya juga ada yang mengambil hasil sastra yang berkembang pada jaman Hindu.

Bentuk seni sastra yang berkembang adalah:

- a. Hikayat yaitu cerita atau dongeng yang berpangkal dari peristiwa atau tokoh sejarah. Hikayat ditulis dalam bentuk peristiwa atau tokoh sejarah. Hikayat ditulis dalam bentuk gancaran (karangan bebas atau prosa). Contoh hikayat yang terkenal yaitu Hikayat 1001

Malam, Hikayat Amir Hamzah, Hikayat Pandawa Lima (Hindu), Hikayat Sri Rama (Hindu).

- b. Babad adalah kisah rekaan pujangga keraton sering dianggap sebagai peristiwa sejarah contohnya Babad Tanah Jawi (Jawa Kuno), Babad Cirebon.
- c. Suluk adalah kitab yang membentangkan soal-soal tasawwuf contohnya Suluk Sukarsa, Suluk Wijil, Suluk Malang Sumirang dan sebagainya.
- d. Primbon adalah hasil sastra yang sangat dekat dengan Suluk karena berbentuk kitab yang berisi ramalan-ramalan, keajaiban dan penentuan hari baik/buruk. Bentuk seni sastra tersebut di atas, banyak berkembang di Melayu dan Pulau Jawa (Hartini, 2007 : 14).

4. Sistem Pemerintahan

Dalam pemerintahan, sebelum Islam masuk Indonesia, sudah berkembang pemerintahan yang bercorak Hindu ataupun Budha, tetapi setelah Islam masuk, maka kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu/Budha mengalami keruntuhannya dan digantikan peranannya oleh kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam seperti Samudra Pasai, Demak, Malaka dan sebagainya. Sistem pemerintahan yang bercorak Islam, rajanya bergelar Sultan atau Sunan seperti halnya para wali dan apabila rajanya meninggal tidak lagi dimakamkan dicandi/ dicandikan tetapi dimakamkan secara Islam.

5. Sistem Kalender

Sebelum budaya Islam masuk ke Indonesia, masyarakat Indonesia sudah mengenal Kalender Saka (kalender Hindu) yang dimulai tahun 78M. Dalam kalender Saka ini ditemukan nama-nama pasaran hari seperti legi, pahing, pon, wage dan kliwon.

Setelah berkembangnya Islam Sultan Agung dari Mataram menciptakan kalender Jawa, dengan menggunakan perhitungan peredaran bulan (komariah) seperti tahun Hijriah (Islam). Pada kalender Jawa, Sultan Agung melakukan perubahan pada nama-nama bulan seperti Muharram diganti dengan Syuro, Ramadhan diganti dengan Pasa. Sedangkan nama-nama hari tetap menggunakan hari-hari sesuai dengan bahasa Arab. Dan bahkan hari pasaran pada kalender saka juga dipergunakan. Kalender Sultan Agung tersebut dimulai tanggal 1 Syuro 1555 Jawa, atau tepatnya 1 Muharram 1053 H yang bertepatan tanggal 8 Agustus 1633 M (Hartini, 2007 : 15).

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh mahasiswa Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta Haris Enggar Saputro dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media pembelajaran Gambar Teknik Dasar Dengan *Adobe Flash* Pada SMK Bidang Keahlian Teknik Pemesinan. Penelitian sebelumnya di validasi oleh masing – masing satu ahli materi dan ahli media pembelajaran dan di ujicobakan pada satu guru mata pelajaran dan uji lapangan terhadap siswa. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa media pembelajaran telah layak digunakan sebagai sumber belajar. Oleh ahli

materi memperoleh persentase 87,5 % dengan kategori “sangat layak”. Menurut ahli media memperoleh 90,63 % dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan dari hasil uji lapangan di dapatkan persentase 74,1% dan masuk kategori “layak”. Penelitian yang dilakukan Haris Enggar Saptoko hampir sama dengan penelitian yang saya lakukan, perbedaannya pada tempat, objek penelitian, dan waktu penelitian serta media pembelajaran yang dihasilkan untuk teknik menggambar CAD sedangkan saya untuk mata pelajaran sejarah.

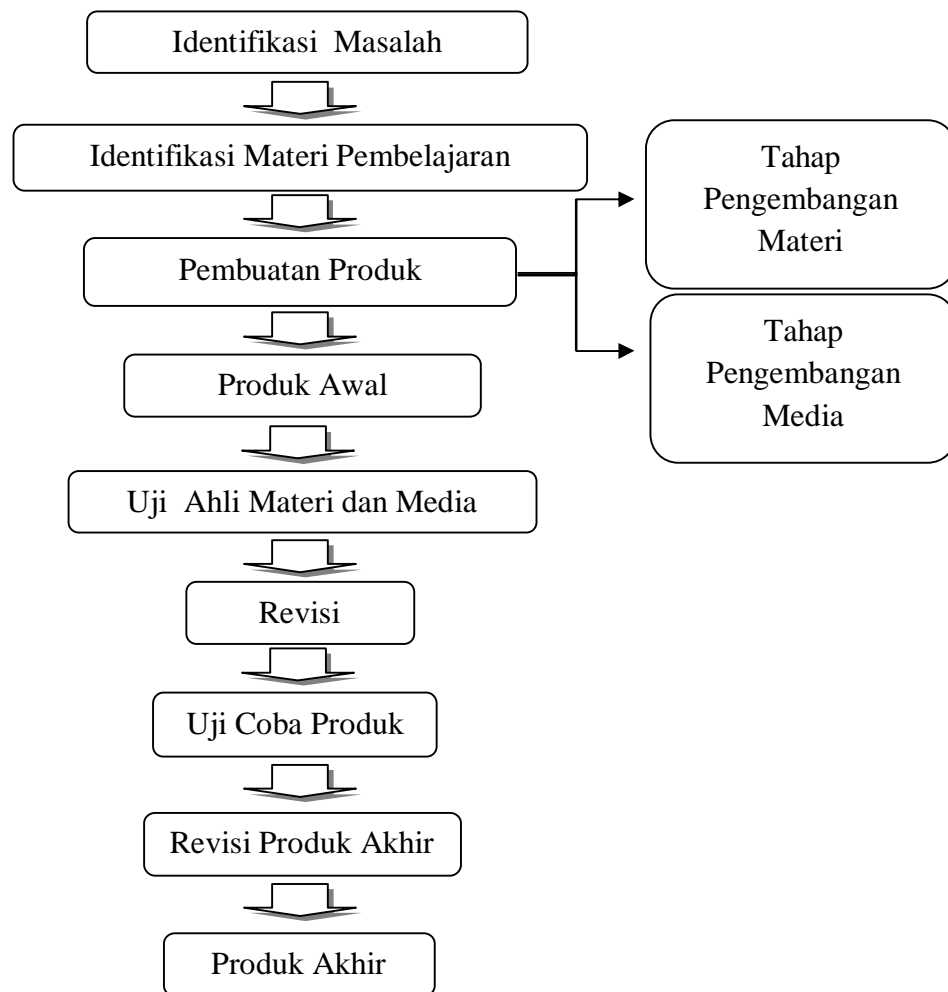
2. Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta Mar’atun Khasanah dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Cangkriman* Dengan *software Adobe Flash CS3* Untuk Siswa SMP Kelas VII. Penelitian sebelumnya di validasi oleh masing – masing satu ahli materi dan ahli media pembelajaran dan di ujicobakan pada satu guru mata pelajaran dan uji lapangan terhadap siswa. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa media pembelajaran telah layak digunakan sebagai sumber belajar. Oleh ahli materi memperoleh persentase 96 % dengan kategori “sangat baik”. Menurut ahli media memperoleh 77 % dengan kategori “baik”. Menurut penilaian guru Bahasa Jawa memperoleh persentase 82 % masuk kategori “sangat baik”. Sedangkan dari hasil uji lapangan di dapatkan persentase 90 % dan masuk kategori “sangat baik”. Penelitian yang dilakukan Mar’atun Khasanah hampir sama dengan penelitian yang saya lakukan, perbedaannya pada tempat, objek penelitian, dan waktu penelitian serta media pembelajaran yang dihasilkan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa sedangkan saya untuk mata pelajaran sejarah.

D. Kerangka Pikir

Materi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah sebagian besar adalah berupa teori. Sedangkan siswa secara umum akan cepat merasa bosan menerima materi yang bersifat teori. Terlebih jika guru menyampaikan materi dengan metode yang biasa dan tidak menarik sama sekali serta kurang dapat memberikan inovasi- inovasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini akan menyebabkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah menjadi rendah.

Karena itulah seorang guru harus bisa memanfaatkan media untuk mendukung proses penyampaian materinya. Media pembelajaran interaktif akan memberikan daya tarik tersendiri, sehingga siswa akan lebih mudah menerima pelajaran yang telah disampaikan. Media pembelajaran *Adobe Flash CS3* dibuat beragam dengan model-model yang menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik kepada media pembelajaran *Adobe Flash CS3* tersebut.

Pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran sejarah dalam penelitian ini, menggunakan metode pendekatan penelitian pengembangan yang meliputi :



Gambar 3. Metode Pendekatan Penelitian dan Pengembangan

Produk akhir adalah media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* yang nantinya dapat digunakan oleh siswa untuk mendukung pembelajaran sejarah. Uji coba dilakukan guna untuk mengetahui apakah ada kesalahan dalam pembuatan produk atau tidak. Ujicoba dilakukan dalam bentuk masukan-masukan dari para pakar media pembelajaran serta pengguna. Revisi dilakukan jika media yang dihasilkan masih terdapat kekurangan atau kesalahan sehingga media pembelajaran *Adobe Flash CS3* benar-benar valid. Para pakar diminta mencermati produk media pembelajaran *Adobe Flash*

CS3, kemudian memberi masukan-masukan terhadap produk tersebut. Dari masukan-masukan tersebut jika ada kekurangan maupun kesalahan dalam pembuatan maka akan dilakukan revisi. Kemudian hasil revisi dikemas dalam bentuk media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* dan kemudian dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and development* atau sering disingkat R&D ini adalah metodologi penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu yang lebih baik. Dalam pendidikan penelitian R&D ini biasanya menghasilkan produk berupa buku ajar, modul, *handout*, diktat, instrumen evaluasi, media, model pembelajaran dan lain sebagainya. Dalam bidang-bidang yang lain juga banyak dilakukan penelitian yang bersifat pengembangan, seperti halnya pada bidang sosial, manajemen, industri, rumah tangga dan lain sebagainya. Tidak sedikit yang bisa dihasilkan dari penelitian ini. (Nana Syaodih, 2009:163)

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang terdapat dalam bab sebelumnya dapat diketahui menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sejarah dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*.

Langkah – langkah dalam penelitian media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS3* adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah
2. Proses pengembangan produk, terdapat dua tahap yaitu tahap :
 - a. Pengembangan materi media pembelajaran.
 - b. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS3*.

3. Produk Awal
4. Uji ahli materi dan media pembelajaran.
5. Revisi
6. Uji coba produk
7. Revisi produk akhir.
8. Produk akhir.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2011:298). Adapun langkah-langkah dari Penelitian dan Pengembangan adalah :

1. Potensi dan masalah

Pada tahap ini, ditemukan potensi yang tidak dapat diberdayagunakan sehingga dapat menimbulkan masalah. Namun masalah juga dapat dijadikan potensi, kalau guru dapat mendayagunakannya. Misalnya, sampah akan dapat dijadikan potensi, jika guru merubahnya sebagai pupuk atau energi atau barang lain yang bermanfaat.

2. Mengumpulkan Informasi / Data

Mengumpulkan informasi/ data untuk mencari penyebab terjadinya masalah. Hal- hal apa saja yang dapat menyebabkan masalah itu timbul dan bagaimana cara mengatasi masalah yang timbul tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam produk penelitian research and development bermacam-macam. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk

menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya. Desain sistem ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan

produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.

8. Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

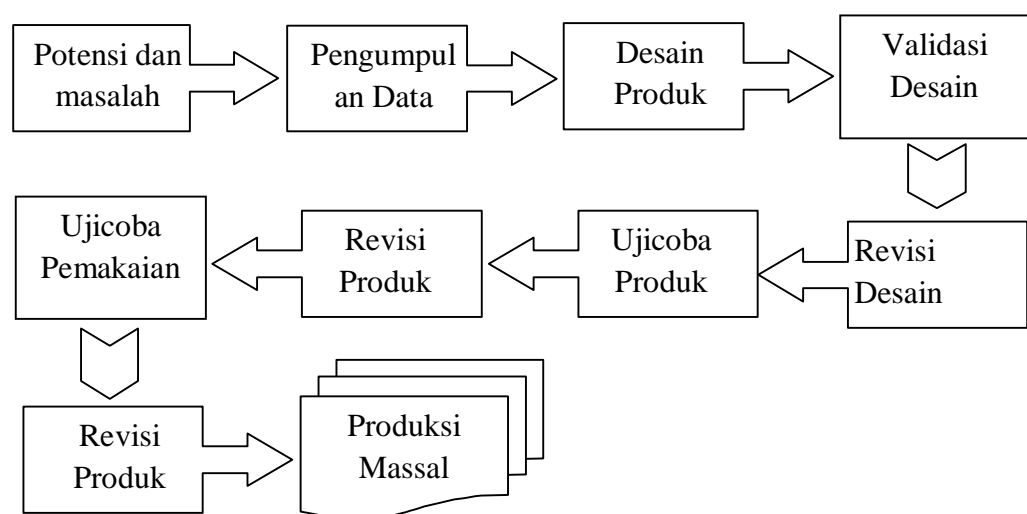
Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai

contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

Berikut ini gambar diagram metodologi penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sejarah :



Gambar 4. Metode Penelitian dan Pengembangan

(Sugiyono,2011:298)

Media Pembelajaran sejarah secara interaktif ini diterapkan dengan menjalankan program yang dibangun menggunakan *Adobe Flash CS3* dan memilih materi yang diinginkan dengan menjalankan tombol- tombol fungsi seperti menu materi sejarah dengan bab yang relevan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Prambanan yang beralamat di dusun Madubaru, Madurejo, Prambanan,

Sleman, Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2012- 2013 pada materi Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi pembelajaran serta siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah.

D. Peralatan Penelitian

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS3* meliputi sebagai berikut :

1. Perangkat Komputer

Program multimedia ini dibuat dengan menggunakan sebuah *Personal Computer* dengan prosesor Intel Dual Core Inside, RAM 1GB DDR 3, VGA onboard, DVD RW, 250 GB HDD, *mouse optic* dan LCD 14”.

2. Perangkat Lunak

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan gabungan dari beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7, *Adobe Flash CS 3 Profesional*, *Adobe Flash Player* dan perangkat lunak pendukung lainnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2011:308). Agar data yang diperoleh dari proses pengumpulan data merupakan data yang valid, maka dalam penelitian ini harus menggunakan teknik pengumpulan data yang benar. Teknik atau cara yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan angket dan dokumentasi. Dengan tujuan agar menentukan kelayakan media pembelajaran Sejarah dengan *Adobe Flash CS3*. Angket digunakan saat uji ahli, evaluasi guru pengampu, dan uji coba produk. Hasil penelitian kemudian dianalisis dan dideskripsikan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen yang digunakan adalah lembar evaluasi berupa angket dan kuesioner. Penggunaan instrumen ini merupakan cara dalam pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Suharsimi Arikunto (1993:124) menjelaskan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Sejarah di SMA, sebagai pendukung

pada proses pembelajaran Sejarah dengan sistem program *Adobe Flash CS3*. Data yang diperoleh dari angket ini adalah data kuantitatif. Bentuk angket yang digunakan adalah skala bertingkat yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan (Suharsimi Arikunto, 1993 : 125).

Sesuai pendapat Suharsimi Arikunto (1993:135) mengenai langkah-langkah dalam penyusunan angket adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada pada rumusan masalah penelitian.
2. Menjabarkan variabel yang telah diidentifikasi menjadi sub atau bagian variabel.
3. Setelah menjadi sub variabel maka dicari indikator dari setiap sub variabel tersebut.
4. Menderetkan diskriptor dari setiap indikator
5. Membuat kisi-kisi angket penilaian media pembelajaran
6. Melengkapi instrumen dengan (pedoman atau intruksi) dan kata pengantar.

Pada penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* ini digunakan 3 instrumen untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Instrumen tersebut yaitu (1) instrumen uji kelayakan untuk ahli media dan materi pembelajaran Flash, (2) instrumen uji untuk guru pengampu, (3) instrumen uji pemakai terbatas untuk siswa.

1. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi berupa angket tanggapan/penilaian ahli materi terhadap materi yang ada pada media pembelajaran. Mengacu pada Standar Kompetensi : (1). Menganalisis Perjalanan Bangsa Indonesia pada Masa Negara-negara Tradisional, dan Kompetensi Dasar : (1.3) Menganalisis Pengaruh Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam terhadap Masyarakat di Berbagai Daerah di Indonesia, (1.4) Menganalisis Perkembangan Kehidupan Negara-negara Kerajaan Islam di Indonesia, (1.5) Menganalisis Proses Interaksi antara Tradisi Lokal, Hindu-Buddha, dan Islam di Indonesia.

Hasil dari uji materi dijadikan revisi serta penyempurnaan materi yang ada pada media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Sub Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	1.1. Standar kompetensi	Kejelasan standar kompetensi
		1.2. Kompetensi dasar	Kejelasan kompetensi dasar
		1.3. Penyampaian materi	Kemampuan penyampaian materi
			Kejelasan isi <i>media</i>
2.	Materi	2.1. Pemilihan materi	Ketepatan materi
			Pentingnya materi
			Manfaat materi
			Daya tarik materi
		2.2. Penguasaan materi	Kebenaran konsep
			Kebenaran materi
		2.3. Relevansi materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum
			Kesesuaian materi dengan situasi

No.	Aspek	Sub Aspek	Indikator
			siswa.

2. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Media Pembelajaran

Instrumen uji kelayakan media dijadikan acuan sebagai dasar melakukan revisi dan peneyempurnaan media pembelajaran. Kisi – kisi instrumen untuk ahli media dapat disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Logika berfikir - Interaksi pengguna dengan media - Penggunaan bahasa
2.	Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Keterbacaan teks - Tampilan layar - Grafis background - Ukuran teks - Ilustrasi dan warna - Gambar pendukung - Sajian animasi - Urutan penyajian
3.	Format sajian	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan uraian materi - Navigasi

3. Instrumen Uji Untuk Guru Pengampu

Instrumen uji kelayakan penggunaan media pembelajaran oleh guru meliputi aspek materi dan media. Kisi- kisi instrumen untuk guru dapat disajikan pada tabel di bawah ini :

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan standar kompetensi - Kejelasan kompetensi dasar - Kemampuan penyampaian materi - Kejelasan isi <i>media</i>

No.	Aspek	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan materi - Pentingnya materi - Manfaat materi - Daya tarik materi - Kebenaran konsep - Kebenaran materi - Kesesuaian materi dengan kurikulum - Kesesuaian materi dengan situasi siswa.
2.	Media	<ul style="list-style-type: none"> - Logika berfikir - Interaksi pengguna dengan media - Penggunaan bahasa - Keterbacaan Teks - Tampilan Layar - Grafis Background - Ukuran Teks - Ilustrasi dan warna - Gambar pendukung - Sajian Animasi - Daya dukung Musik - Urutan Penyajian - Kejelasan uraian materi - Navigasi

4. Instrumen Uji untuk Siswa

Instrumen penerapan media pembelajaran siswa meliputi aspek tampilan media dan kebermanfaatan media. Kisi- kisi instrumen untuk siswa dapat disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas materi	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dipelajari - Mudah dimengerti - Sesuai dengan tingkat kemampuan - Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti
2.	Kualitas strategi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian gambar menarik - Pemberian animasi menarik

No.	Aspek	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian efek suara menarik - Navigasi/tombol jelas
3.	Kualitas teknis	<ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk pembelajaran jelas - Mudah dioperasikan

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan atau diperoleh, maka selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Skala yang digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran adalah *Rating Scale* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2011: 97). Dalam skala model *rating scale*, responden tidak akan menjawab pertanyaan kualitatif yang telah disediakan. Jumlah alternatif respon yang digunakan adalah 4 titik (poin), yaitu angka 4,3,2 dan 1. Untuk angka 4 adalah sangat baik, angka 3 adalah kategori baik, angka 2 kategori cukup baik, dan angka 1 adalah kategori kurang baik.

Menurut Suharsimi Arikunto (1993:207), data kuantitatif yang berwujud angka- angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh prosentase. Dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dijadikan skala persentase kelayakan yang dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Tabel Skala Persentase

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Interprestasi
76 - 100%	4	Sangat baik
56 – 75%	3	Baik
40 – 55%	2	Cukup
0 – 39%	1	Kurang Baik

(Sumber : Suharsimi Arikunto 1993:208)

Selanjutnya dengan tabel diatas maka dapat diketahui prosentase kelayakan media pembelajaran berbasis *Flash* yang dibuat. Kelayakan yang diharapkan adalah minimal baik ($\geq 56\%$).

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Desain Produk

1. Desain Materi

Hasil yang diperoleh dari desain materi berupa kumpulan materi sebagai bahan untuk membuat produk. Dalam desain materi ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain :

a. Identifikasi Kebutuhan

Untuk memperoleh materi sebagai bahan membuat produk awal diperlukan beberapa sumber. Sumber tersebut adalah silabus dan materi dari buku- buku referensi serta materi yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Disamping materi dari silabus dan dari buku referensi, pengembang perlu mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa untuk lebih menunjang proses pembelajaran. Kebutuhan tersebut yaitu bahwa dalam pembelajaran sejarah masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dan kurangnya sumber belajar siswa berupa media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan tidak membuat siswa merasa bosan.

b. Identifikasi Tujuan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran sejarah pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia adalah sebagai media pembelajaran untuk mendukung dan mempermudah pengajar dalam penyampaian materi dan membantu siswa untuk memahami materi-materi yang bisa diakses kapanpun di rumah. Tujuan umum dari

pembelajaran media ini adalah memahami materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

Tujuan khusus dari media pembelajaran ini siswa diharapkan dapat :

- 1) Menguraikan proses masuk dan berkembangnya agama dan akulturasi kebudayaan Islam di Indonesia.
- 2) Memahami perkembangan kehidupan negara- negara Islam di Indonesia.

c. Perumusan Butir Materi

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan, langkah selanjutnya adalah merumuskan butir materi yang telah diperoleh.

Rumusan butir materi tersebut antara lain :

- 1) Proses masuk ;
 - a. Waktu kedatangan.
 - b. Teori / pendapat masuknya Islam.
 - c. Cara masuknya.
- 2) Kesultanan – Kesultanan Islam di Indonesia
- 3) Wujud akulturasi kebudayaan Indonesia dan Islam bidang bangunan, seni rupa, sastra, pemerintahan dan sistem kalender.

2. Desain Tampilan Media

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengembangan desain tampilan media yaitu antara lain :

a. Analisis

Hasil analisis tahap perancangan media pembelajaran ini dibagi dua dalam tahap, yaitu tahap analisis spesifikasi teknis dan tahap analisis kerja program. Tahap analisis spesifikasi teknis untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah PC (*personal computer*) untuk dapat menjalankan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3*. Media ini dapat bekerja dalam sistem operasi windows 98, XP atau 7 (Seven) dengan prosessor minimal 200 Mhz dan memori 64 MB.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini meliputi : *Adobe Flash CS3* sebagai program utama, *Flash Player* sebagai software untuk dapat membuka media, dan dokumentasi menggunakan *Nero 7*.

Perangkat keras untuk menjalankan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* adalah sebuah unit komputer yang dilengkapi *Optical Drive* untuk keperluan membaca dan *burning* media pembelajaran dalam format CD, LCD untuk menampilkan program, *keyboard* dan *mouse* standar *windows* untuk keperluan interaksi dengan program.

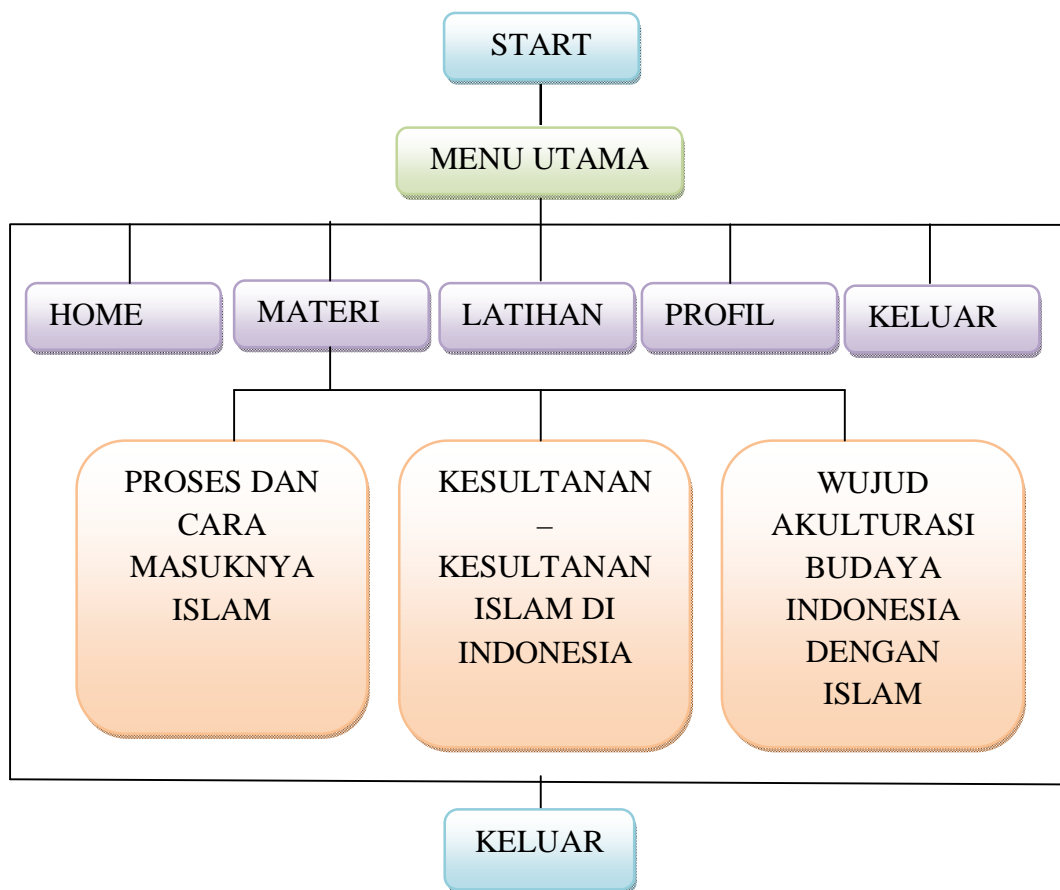
Adapaun hasil identifikasi dari tahap analisis kerja program multimedia ini antara lain :

- 1) Pada saat program dijalankan maka akan ditampilkan menu utama media pembelajaran dengan tombol – tombol menarik yang terdiri dari *home*, materi, latihan, profil, dan keluar.
- 2) Ketika tombol *home* di-klik maka muncul kata pengantar media pembelajaran dan satu tombol kembali ke menu utama.
- 3) Ketika tombol materi di-klik maka muncul halaman utama materi yang berisi proses dan cara masuknya Islam, kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia, serta wujud akulturasi budaya Indonesia dengan Islam.
- 4) Dalam halaman materi yang terbagai menjadi tiga bagian itu disederhanakan lagi menjadi beberapa butir – butir materi. Bila butir materi di-klik akan muncul materi yang disampaikan dan terdapat pula tombol kembali ke menu utama, kembali ke materi awal, dan lanjut.
- 5) Ketika tombol latihan di-klik maka muncul halaman latihan yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda.
- 6) Ketika tombol profil di-klik maka akan muncul profil pengembang dan profil singkat Universitas Negeri Yogyakarta.
- 7) Untuk mengakhiri tampilan dan keluar dari program di-klik tombol keluar yang terdapat pada barisan tombol awal paling kanan.

b. Desain Program

1. Desain arsitektur

Desain arsitektur adalah tahap setelah analisis dan data yang akan ditampilkan telah dipersiapkan. Dengan membuat diagram alir program berupa bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dalam suatu program. Diagram alir media yang dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram Alir Media Pembelajaran Sejarah Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia

2. Desain Interface

Tahap desain *interface* adalah penggambaran mengenai struktur program. Desain *interface* atau tampilan dibuat untuk

memudahkan dalam menterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Desain *interface* dibuat berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat pada tahap desain arsitektur. Berikut ini adalah desain *interface* media pembejaran dengan *Flash*.

a) Tampilan Halaman Menu Utama

Desain tampilan halaman menu utama terdiri dari lima tombol interaktif yaitu *home*, materi, latihan, profil, dan keluar. Kelima tombol tersebut diletakkan di bagian bawah menu utama sedangkan judul media diletakkan di bagian tengah menu utama.

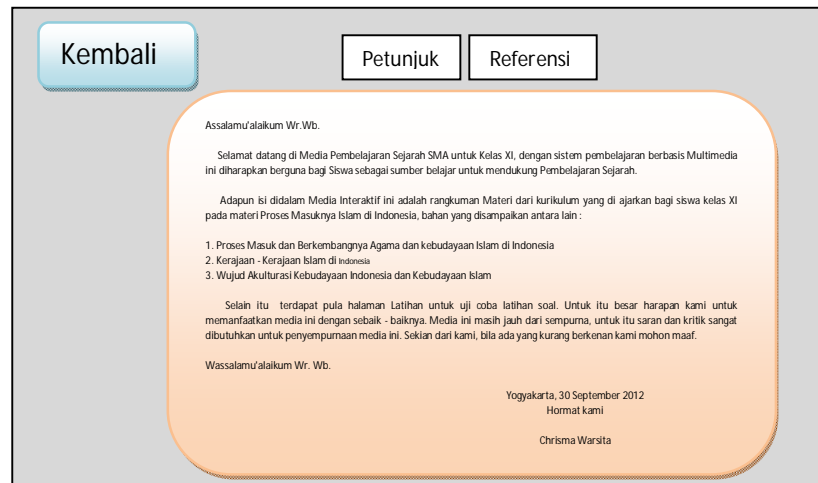


Gambar 6. Desain Tampilan Pembuka

b) Tampilan Halaman *Home*

Ketika tombol *home* di-klik kemudian halaman berubah dan masuk ke menu *home* berupa kata pengantar dari

pengembang. Terdapat tombol petunjuk, referensi serta tombol kembali ke menu utama di bagian kiri atas halaman.



Gambar 7. Desain Tampilan *Home*

c) Tampilan Halaman Materi

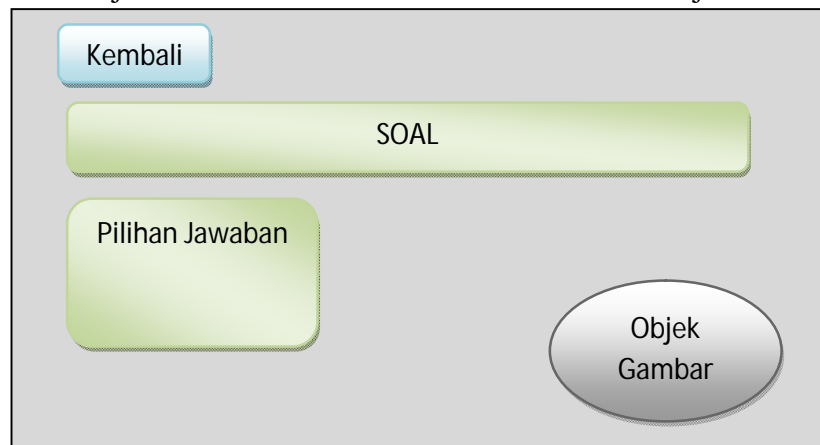
Tampilan halaman materi dibagi menjadi tiga bagian butir materi yaitu proses dan cara masuknya Islam, kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia, serta wujud akulturasi budaya Indonesia dengan Islam.



Gambar 8. Desain Tampilan Materi

d) Tampilan Halaman Latihan

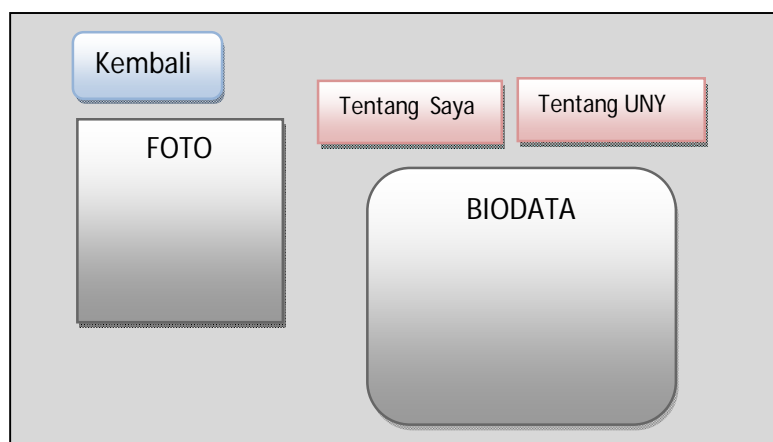
Tampilan awal menu latihan berisi soal – soal pilihan ganda yang totalnya terdiri dari 20 soal. Setelah kita memilih jawaban apabila jawaban salah akan muncul tombol ulang dan bila jawaban benar maka akan muncul tombol lanjut.



Gambar 9. Desain Tampilan Latihan

e) Tampilan Halaman Profil

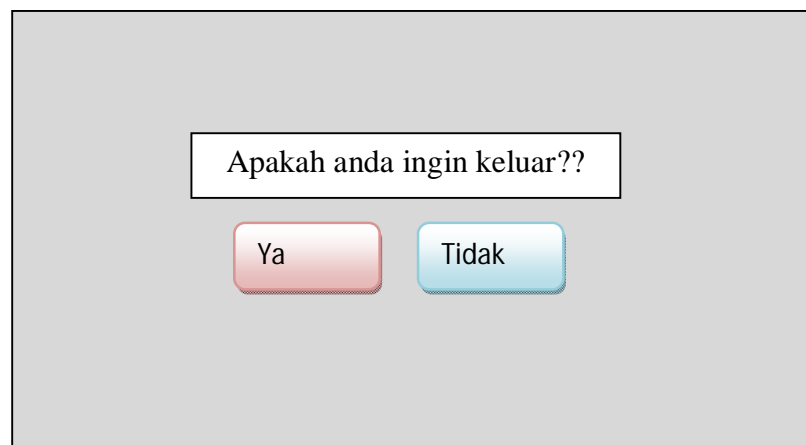
Tampilan menu profil berisi profil pengembang dan Universitas Negeri Yogyakarta dan sedikit informasi tentang pengembang dan Universitas Negeri Yogyakarta.



Gambar 10. Desain Tampilan Profil

f) Tampilan Halaman Keluar

Desain tampilan halaman keluar didesain sederhana, ketika tombol keluar di-klik kemudian muncul pertanyaan apakah pengguna ingin keluar. Bila memilih “tidak”, maka akan kembali ke menu utama, dan bila memilih “ya” perintah segera mungkin akan menutup program.



Gambar 11. Desain Tampilan Keluar

3. Desain Prosedural

Desain prosedural digunakan untuk menetapkan detail *algoritma* yang dinyatakan dalam suatu bahasa pemrograman. Pembuatan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* ini menggunakan *Actionscript* yang ada dalam program tersebut.

Actionscript yang digunakan untuk menghubungkan antara *movie* satu dengan *movie* yang lain dengan perintah sebagai berikut :

```
on(release){
loadMovieNum("menu.swf",0);
}
```

Actionscript yang digunakan untuk menghubungkan *frame* satu dengan yang lain dalam satu *movie*, misalnya pada halaman materi jika tombol lanjut di-klik maka akan berpindah pada *frame* berikutnya, perintah yang ada pada *Actionscript* sebagai berikut :

```
on(release){
NextFrame();
}
```

Actionscript yang digunakan untuk menghubungkan *frame* satu dengan yang lain dalam satu *movie* jika tombol kembali di-klik maka akan pindah pada *frame* sebelumnya, perintah yang digunakan dalam *Actionscript* sebagai berikut :

```
on(release){
PrevFrame();
}
```

Actionscript yang digunakan untuk menghentikan *movie* dengan perintah sebagai berikut :

```
stop();
```

Actionscript yang digunakan untuk menuju ke *frame* tertentu yakni dengan memasukkan perintah sebagai berikut :

```
on(release){
gotoAndStop();
}
```

Actionscript yang digunakan untuk keluar program menggunakan perintah berikut :

```
Fscommand(“quit”,true);
```

c. Implementasi Program

Implementasi adalah tahap menterjemahkan desain ke tampilan sebenarnya. Program yang diimplementasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3*. Implementasi media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia adalah sebagai berikut :

1) Tampilan Halaman Menu Utama

Implementasi tampilan halaman menu utama terdiri dari beberapa menu, antara lain menu *home*, materi, latihan, profil, dan keluar. Pada halaman ini, tombol menu dibuat menarik dengan animasi membuka menutup.



Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Utama

2) Tampilan Halaman *Home*

Implementasi dari halaman menu *home* yang ditampilkan adalah kata pengantar dari pengembang, petunjuk keterangan simbol, serta referensi sumber.



Gambar 13. Tampilan Halaman *Home*

3) Tampilan Halaman Materi

Implementasi tampilan halaman materi ini berisikan tiga butir materi yakni proses dan cara masuknya Islam, kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia, serta wujud akulturasi budaya Indonesia dengan Islam. Tiap butir materi dipecah lagi menjadi beberapa ringkasan materi.



Gambar 14. Tampilan Halaman Menu Materi

Untuk menampilkan materi tiap butir materi dengan cara di-klik pada tombol yang berbentuk kata pada halaman menu materi. Tampilan yang muncul pada layar adalah seperti gambar 15. Dalam penjelasan materi akan ditampilkan animasi teks dan juga animasi gambar. Sedangkan untuk menuju ke halaman berikutnya dapat menggunakan tombol “lanjut” di kanan bawah, bila kembali ke halaman sebelumnya dapat menggunakan tombol “kembali” di kiri bawah.



Gambar 15. Tampilan Halaman Materi

4) Tampilan Halaman Latihan

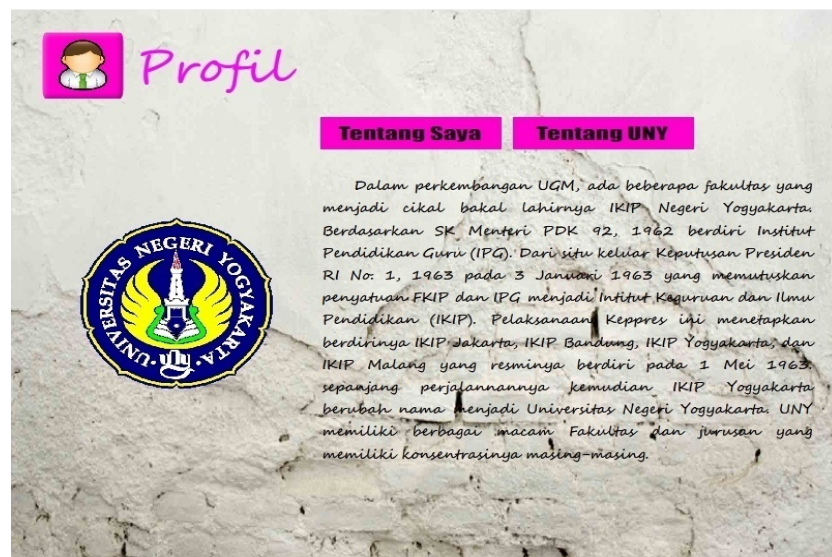
Dalam media ini terdapat pula soal- soal latihan berupa pilihan ganda. Dengan adanya latihan sebuah media akan terasa lebih lengkap.



Gambar 16. Tampilan Halaman Latihan

5) Tampilan Halaman Profil

Implementasi desain tampilan profil terdiri dari profil, biodata dan foto pengembang maupun instansi. Tampilan halaman menu profil dapat dilihat seperti gambar 17 di bawah ini.



Gambar 17. Tampilan Halaman Profil

6) Tampilan Akhir Program (Keluar)

Setelah tombol “keluar” di-klik akan muncul pada layar pertanyaan anda yakin mau keluar? Maka tersedia dua pilihan”ya” dan “tidak”. Jika tombol “tidak” di-klik maka secara otomatis kan kembali ke menu utama, sedangkan jika tombol “ya” di-klik maka akan secara otomatis muncul tampilan menu akhir program.

Pada tampilan menu akhir program akan muncul teks berjalan dari kiri ke kanan yang berisi ucapan terima kasih.



Gambar 18. Tampilan Halaman Keluar

d. Petunjuk Pengoperasian Media Pembelajaran Sejarah Dengan *Adobe Flash CS3*.

1. Untuk membuka media adalah dengan cara mengklik 2x *file* “mulai” dengan format file *.exe*. Setelah di-klik, maka akan muncul tampilan halaman menu utama. Tampilan menu utama yang terdiri dari lima tombol menu yaitu, *home*, *materi*, *latihan*,

profil, dan keluar. Untuk masuk ke tiap menu, caranya adalah dengan mengklik tombol pilihan menu tersebut.

2. Untuk membuka menu halaman *home*, caranya adalah dengan mengklik tombol menu *home* pada halaman menu utama. Pada menu *home* terdapat kata pengantar dari pengembang. Dan ada dua tombol yakni petunjuk dan referensi.
3. Jika tombol materi pada halaman menu utama di-klik maka akan muncul halaman menu materi yang terbagi menjadi tiga butir materi, dan tiap butirnya terdapat istilah- istilah yang dapat di-klik untuk masuk ke dalam materi. Didalam sajian materi terdapat pula tombol “lanjut” untuk melanjutkan isi materi dan tombol “kembali” untuk kembali ke halaman isi materi sebelumnya.
4. Setiap tampilan selalu ditampilkan tombol “keluar” dan “menu utama” untuk mempermudah pengguna untuk mengakhiri atau kembali ke halaman menu utama.
5. Ketika tombol “latihan” di-klik maka akan muncul menu latihan interaktif berupa soal- soal pilihan ganda. Pengguna dihadapkan pada satu soal pilihan ganda dan kemudian memilih salah satu jawaban yang benar. Tombol “lanjut” akan muncul jika jawaban benar. Jika jawaban salah maka muncul tombol “ulang” untuk mencoba soal kembali.
6. Ketika tombol “profil” di-klik maka akan muncul gambar foto pengembang dan instansi serta biodata masing- masing.

7. Untuk mengakhiri program klik tombol “keluar” yang terdapat pada sisi kanan atas halaman.

B. Data Validasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dua data validasi produk, yaitu data validasi ahli materi dan ahli media. Sebelum dilaksanakan uji coba lapangan, untuk mengetahui kelayakan produk media dari sisi materi dan media perlu mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Evaluasi materi dilaksanakan oleh dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan evaluasi ahli media dilaksanakan oleh dosen ahli media pembelajaran yang juga merupakan dosen dari Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Yogyakarta.

1. Data Validasi Ahli Materi

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia dengan *Adobe Flash CS3* yang dikembangkan ini divalidasi oleh ahli materi Bapak M. Nur Rokhman, M.Pd. Beliau adalah dosen pengajar mata kuliah Sejarah Indonesia Abad XVI – XVIII di Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Pendidikan Sejarah. Validasi ahli materi terdiri dari aspek isi materi dan aspek desain media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3*. Masukan yang didapat dari ahli materi digunakan sebagai dasar acuan untuk merevisi produk media pembelajaran. Penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 6. Skor Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Kejelasan Standar Kompetensi	4	Sangat Baik
2.	Kejelasan Kompetensi Dasar	4	Sangat Baik
3.	Kemampuan Penyampaian Materi	3	Baik
4.	Kejelasan Isi Media	3	Baik
5.	Ketepatan Materi	3	Baik
6.	Pentingnya Materi	4	Sangat Baik
7.	Manfaat Materi	3	Baik
8.	Daya Tarik Materi	3	Baik
9.	Kebenaran Konsep	3	Baik
10.	Kebenaran Materi	3	Baik
11.	Kesesuaian dengan Kurikulum	4	Sangat Baik
12.	Kesesuaian Materi Dengan Situasi Siswa	3	Baik
Jumlah Skor Penilaian		40	Sangat Baik
Rerata Penilaian		3,33	

Persentase kelayakan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe*

Flash CS3 :

$$= \frac{X_t}{X_y} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{48} \times 100\%$$

$$= 83,3\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 40 dengan rerata 3,33. Setelah dikonversikan pada persentase didapat hasil 83,3% dengan kategori sangat baik.

b. Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Materi

Secara keseluruhan media yang dibuat dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Namun, ada beberapa saran dari ahli materi yaitu :

1. Materi perlu dikembangkan secara utuh agar lebih lengkap informasinya.
2. Perlu ditambahkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
3. Tambahkan materi waktu asal masuknya Islam ke Indonesia.
4. Tambahkan materi cara masuk dan penyebarannya Islam di Indonesia.

c. Analisis Data dari Ahli Materi

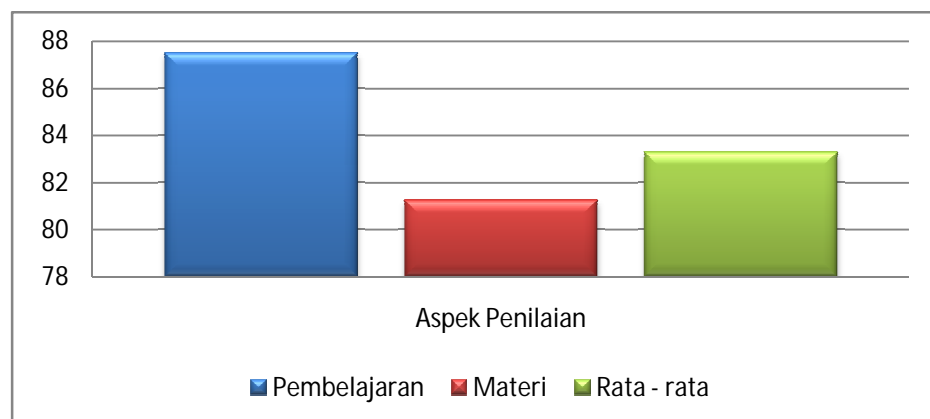
Hasil validasi ahli materi dari aspek pembelajaran dan materi dapat dilihat pada Tabel 6, sebagai berikut.

Tabel 7. Kelayakan Berdasarkan Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Frekuensi				Jumlah Soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Kelayakan
		1	2	3	4					
1	Pembelajaran	0	0	2	2	4	14	16	87,5	Sangat baik
2	Materi	0	0	6	2	8	26	32	81,25	Sangat baik
Jumlah						12	40	48	83,3	Sangat baik

Dari hasil penilaian ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan materi diperoleh (1) kejelasan standar kompetensi memperoleh penilaian sangat baik, (2) kejelasan kompetensi dasar memperoleh penilaian sangat baik, (3) kemampuan penyampaian materi memperoleh penilaian baik, (4) kejelasan isi media memperoleh penilaian baik, (5) ketepatan materi memperoleh penilaian baik, (6)

pentingnya materi memperoleh penilaian sangat baik, (7) manfaat materi memperoleh penilaian baik, (8) daya tarik materi memperoleh penilaian baik, (9) kebenaran konsep memperoleh penilaian baik, (10) kebenaran materi memperoleh penilaian baik, (11) kesesuaian dengan kurikulum memperoleh penilaian sangat baik, dan (12) kesesuaian materi dengan situasi siswa memperoleh penilaian baik. Hasil validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* dapat disimpulkan bahwa kedua aspek setelah dijumlah tergolong dalam kategori baik, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 19 dibawah ini.



Gambar 19. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

d. Revisi Produk Ahli Materi

Dalam proses validasi oleh ahli ini, produk media pembelajaran mengalami beberapa revisi yaitu :

1) Penambahan standar kompetensi dan kompetensi dasar.



2) Penambahan materi waktu asal masuknya Islam ke Indonesia.



3) Penambahan materi cara masuk dan penyebarannya Islam di Indonesia.



2. Data Validasi Ahli Media

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Grendi Hendrastomo, S.Sos, M.A, MM, beliau adalah dosen Jurusan Pendidikan Sosiologi. Validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui aspek komunikasi, desain, dan format sajian serta kelayakan baik dari sisi media. Masukan yang didapat dari ahli media digunakan sebagai dasar acuan untuk merevisi produk media pembelajaran. Hasil penilaian validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Skor Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Logika berpikir	3	Baik
2.	Interraksi pengguna dengan media	2	Cukup
3.	Penggunaan bahasa	3	Baik
4.	Keterbacaan teks	3	Baik
5.	Tampilan layar	3	Baik
6.	Grafis background	2	Cukup
7.	Ukuran teks	2	Cukup
8.	Ilustrasi dan warna	3	Baik
9.	Gambar pendukung	2	Cukup
10.	Sajian animasi	3	Baik
11.	Urutan penyajian	3	Baik
12.	Kejelasan uraian materi	4	Sangat Baik
13.	Navigasi mudah	3	Baik
Jumlah skor penilaian		36	Baik
Rerata penilaian		2,78	

Persentase kelayakan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe*

Flash CS3 :

$$= \frac{X_t}{X_y} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{52} \times 100\%$$

$$= 69,3\% \text{ (Baik)}$$

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 36 dengan rerata 2,78. Setelah dikonversikan pada persentase didapat hasil 69,3% dengan kategori baik.

b. Komentar dan Saran perbaikan dari Ahli Media Pembelajaran

- 1) Perlu ditambah petunjuk penggunaan.
- 2) Ukuran huruf diperbesar.
- 3) Perlu ditambah standar kompetensi dan kompetensi dasar.

c. Analisis Data dari Ahli Media

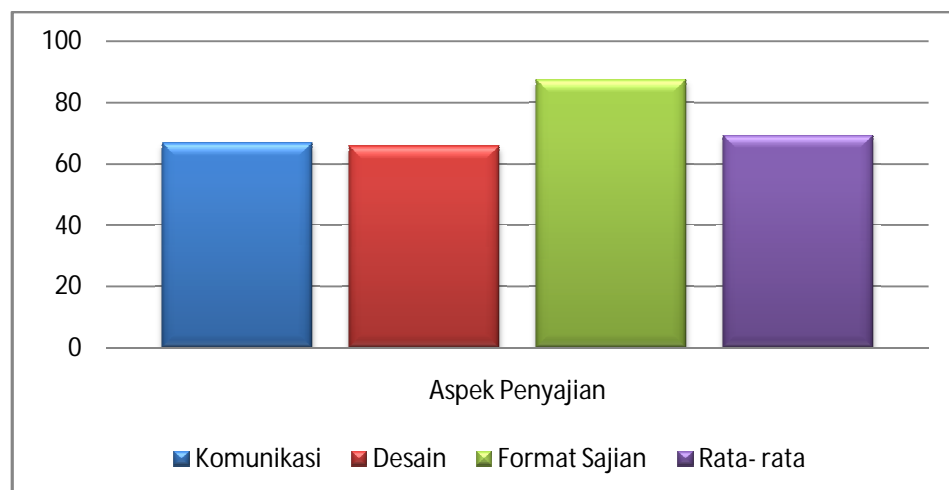
Hasil validasi ahli media dari aspek komunikasi, desain, dan format sajian dapat dilihat pada Tabel 8, sebagai berikut.

Tabel 9. Kelayakan Berdasarkan Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Frekuensi				Jumlah Soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Kelayakan
		1	2	3	4					
1	Komunikasi	0	1	2	0	3	8	12	66,7	Baik
2	Desain	0	3	5	0	8	21	32	65,7	Baik
3	Format Sajian	0	0	1	1	2	7	8	87,5	Sangat baik
Jumlah						13	36	52	69,3	Baik

Dari hasil penilaian ahli media ditinjau dari aspek komunikasi, desain dan format sajian diperoleh (1) logika berpikir memperoleh penilaian baik, (2) interaksi pengguna dengan media memperoleh

penilaian cukup, (3) penggunaan bahasa memperoleh penilaian baik, (4) keterbacaan teks memperoleh penilaian baik, (5) tampilan layar memperoleh penilaian baik, (6) grafis background memperoleh penilaian cukup, (7) ukuran teks memperoleh penilaian cukup, (8) ilustrasi dan warna memperoleh penilaian baik, (9) gambar pendukung memperoleh penilaian cukup, (10) sajian animasi memperoleh penilaian baik, (11) urutan penyajian memperoleh penilaian baik, (12) kejelasan uraian materi memperoleh penilaian sangat baik, (13) navigasi mudah memperoleh penilaian baik. Hasil validasi ahli media pada pengembangan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* dapat disimpulkan bahwa ketiga aspek setelah dijumlah tergolong dalam kategori baik, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 35 dibawah ini.



Gambar 20. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

d. Revisi Produk Ahli Media

Dalam proses validasi oleh ahli ini, produk media pembelajaran mengalami beberapa revisi yaitu :

- 1) Penambahan petunjuk penggunaan pada halaman *home*.



- 2) Ukuran huruf sudah diperbesar dari 14 menjadi 15.



- 3) Penambahan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 4) Tombol harus konsisten.

C. Data Evaluasi Guru Pengampu

Penilaian ini dilakukan bersamaan uji coba produk di lapangan. Penilaian ini diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2. Butir pertanyaan ini berjumlah 26 butir.

1. Deskripsi Data

Pengambilan data ini dilakukan setelah media di validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran kemudian direvisi dan baru di nilai oleh guru pengampu sejarah kelas XI IPS 2 yakni Dra. M. Parmeiasih. Pertanyaan ini di bagi menjadi dua aspek yakni aspek materi dan aspek media. Dan data hasil evaluasi guru pengampu adalah sebagai berikut :

Tabel 10. Skor Penilaian Guru Pengampu

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
1.	Kejelasan standar kompetensi	4	Sangat Baik
2.	Kejelasan kompetensi dasar	4	Sangat Baik
3.	Kemampuan penyampaian materi	3	Baik
4.	Kejelasan isi media	4	Sangat Baik
5.	Ketepatan materi	3	Baik
6.	Pentingnya materi	4	Sangat Baik
7.	Manfaat materi	3	Baik
8.	Daya tarik materi	3	Baik
9.	Kebenaran Konsep	2	Cukup
10.	Kebenaran Materi	3	Baik
11.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Sangat Baik
12.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	3	Baik
13.	Logika berpikir	3	Baik
14.	Interaksi pengguna dengan media	3	Baik
15.	Penggunaan bahasa	3	Baik
16.	Keterbacaan teks	3	Baik
17.	Tampilan layar	4	Sangat Baik
18.	Grafis background	3	Baik
19.	Ukuran teks	3	Baik
20.	Ilustrasi dan warna	4	Sangat Baik
21.	Gambar pendukung	3	Baik
22.	Sajian animasi	3	Baik
23.	Daya dukung musik	2	Cukup
24.	Urutan penyajian	2	Cukup
25.	Kejelasan uraian materi	4	Sangat Baik
26.	Navigasi	4	Sangat Baik
Jumlah skor penilaian		80	Sangat Baik

Skor yang diharapkan	104	
Rerata penilaian	3,2	

Persentase kelayakan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* menurut guru pengampu:

$$= \frac{X_t}{X_y} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{80}{104} \times 100\%$$

$$= 76,9\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 80 dengan rerata 3,2. Setelah dikonversikan pada persentase didapat hasil 76,9 % dengan kategori sangat baik.

2. Komentar dan Saran Evaluasi Guru Pengampu

Secara umum komentar dan saran penilaian guru pengampu dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a) Kembangkan pada materi sejarah yang lain.
- b) Sangat cocok untuk sumber belajar untuk siswa.
- c) Tingkatkan kualitas materi.

3. Analisis Data Pada Evaluasi Guru Pengampu

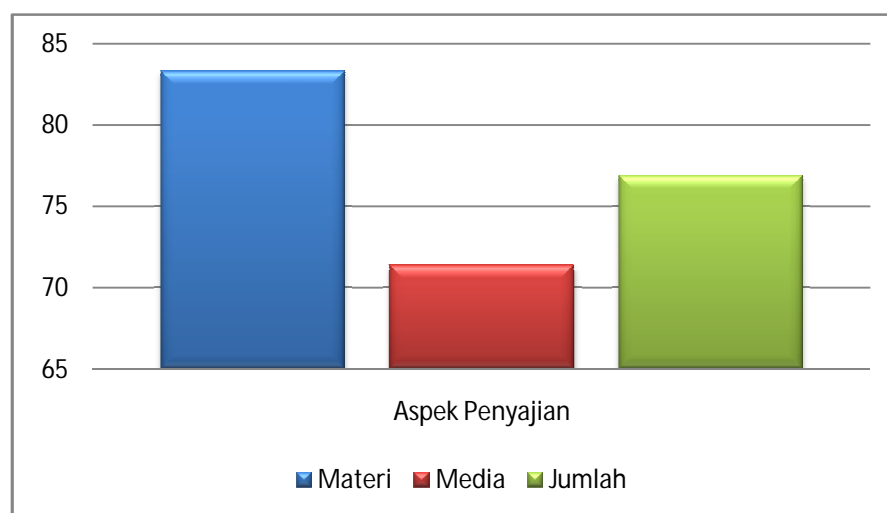
Hasil evaluasi pada Guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 dapat dilihat pada Tabel , sebagai berikut :

Tabel 11. Kelayakan Berdasarkan Evaluasi Guru Pengampu

No	Aspek Penilaian	Frekuensi				Jumlah Soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Kelayakan
		1	2	3	4					
1	Materi	0	1	6	5	12	40	48	83,3	Sangat baik
2	Media	0	2	8	4	14	40	56	71,4	Baik
Jumlah						26	40	104	76,9	Sangat baik

Dari hasil evaluasi guru pengampu ditinjau dari aspek materi dan media diperoleh : (1) kejelasan standar kompetensi memperoleh penilaian sangat baik, (2) kejelasan kompetensi dasar memperoleh penilaian sangat baik, (3) kemampuan penyampaian materi memperoleh penilaian baik, (4) kejelasan materi memperoleh penilaian sangat baik, (5) ketepatan materi memperoleh penilaian baik, (6) Pentingnya materi memperoleh penilaian sangat baik, (7) manfaat materi memperoleh penilaian baik, (8) daya tarik materi memperoleh penilaian baik, (9) kebenaran konsep memperoleh penilaian cukup, (10) kebenaran materi memperoleh penilaian baik, (11) kesesuaian materi dengan kurikulum memperoleh penilaian sangat baik, (12) kesesuaian materi dengan situasi siswa memperoleh penilaian baik, (13) logika berpikir memperoleh penilaian baik, (14) interaksi pengguna dengan media memperoleh penilaian baik, (15) penggunaan bahasa memperoleh penilaian baik, (16) keterbacaan teks memperoleh penilaian baik, (17) tampilan layar memperoleh penilaian sangat baik, (18) grafis background memperoleh penilaian baik, (19) ukuran teks memperoleh

penilaian baik, (20) ilustrasi dan warna memperoleh penilaian sangat baik, (21) gambar pendukung memperoleh penilaian baik, (22) sajian animasi memperoleh penilaian baik, (23) daya dukung musik memperoleh penilaian cukup, (24) urutan penyajian memperoleh penilaian cukup, (25) kejelasan uraian materi memperoleh penilaian sangat baik, (26) navigasi memperoleh penilaian sangat baik. Hasil evaluasi guru pengampu pada pengembangan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* dapat disimpulkan bahwa kedua aspek setelah dijumlah tergolong dalam kategori “sangat baik”.



Gambar 21. Diagram Hasil Evaluasi Guru Pengampu

D. Data Uji Coba Produk

Data evaluasi ini berupa data uji coba produk di lapangan. Uji coba dilakukan di SMA 1 Prambanan, Sleman pada kelas XI IPS 2 yang berjumlah 32 siswa. Dalam uji coba ini menggunakan butir pertanyaan yang berjumlah 10 butir pertanyaan.

1. Deskripsi data

Pengambilan data ini dilakukan setelah media di revisi dari validasi ahli materi dan ahli media dan di ujikan pada kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman yang berjumlah 32 siswa sebagai responden pada tanggal 5 November 2012. Aspek yang dinilai adalah materi, strategi pembelajaran, dan kualitas teknis. Data penilaian pada uji pemakai untuk siswa ini menggunakan angket. Data hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Skor Penilaian Uji Coba Produk

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Mudah dipelajari	0	1	16	15
2.	Mudah dimengerti	0	3	20	9
3.	Sesuai dengan tingkat kemampuan	0	5	18	9
4.	Menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti	0	2	15	15
5.	Pemberian gambar menarik	0	3	18	11
6.	Pemeberian animasi menarik	0	7	11	14
7.	Pemberian efek suara menarik	2	4	14	12
8.	Navigasi / tombol jelas	0	0	20	12
9	Petunjuk pembelajaran jelas	0	4	16	12
10.	Mudah dioperasikan	0	0	16	16
Jumlah Total Skor		1052			
Skor yang Diharapkan		1280			
Rata - rata		3,28			

Persentase kelayakan media pembelajaran sejarah dengan *Adobe*

Flash CS3 =

$$= \frac{X_t}{X_y} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{1052}{1280} \times 100 \%$$

$$= 82,1 \% \text{ (Sangat Baik)}$$

Dari data 32 siswa sebagai responden yang diperoleh pada uji coba produk diketahui bahwa jumlah skor penilaian adalah 1052 dengan rerata 3,28. Setelah dikonversikan pada persentase didapat hasil 82,1 % dengan kategori sangat baik.

2. Komentar dan Saran Uji Coba Produk

Secara umum komentar dan saran dalam uji coba produk dapat disimpulkan sebagai berikut :

- d) Sudah cukup bagus sebagai media pembelajaran yang menarik dan lebih dikembangkan.
- e) Supaya siswa dapat lebih paham ada baiknya materi dikembangkan lebih lengkap.
- f) Bisa dikembangkan pada materi bab lain.

3. Analisis Data Pada Uji Coba Produk

Hasil uji coba lapangan yang diperoleh data uji coba produk dari aspek materi, startegi pembelajaran dan kualitas teknis.

Tabel 13. Kelayakan Berdasarkan Hasil Penilaian Uji Coba Produk

No	Aspek Penilaian	Frekuensi				Jumlah Soal	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Kelayakan
		1	2	3	4					
1	Materi	0	11	69	48	128	421	512	82,2	Sangat Baik
2	Strategi Pembelajaran	2	14	63	49	128	415	512	81	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	0	4	32	28	64	216	256	84,3	Sangat Baik
Jumlah						320	1052	1280	82,1	Sangat Baik



Gambar 22. Diagram Hasil Uji Coba Produk

Dengan melihat gambar diatas, maka dapat diuraikan bahwa dari aspek materi media dengan *Adobe Flash CS3* memperoleh persentase sebesar 82,2 %. Dari aspek strategi pembelajaran memperoleh persentase 81%. Sedangkan dari aspek kualitas teknis memperoleh persentase sebesar 84,3 %. Sehingga bila diambil rata – rata persentase dari penilaian uji coba produk, maka diperoleh persentase 82,1 %. Berdasarkan skala persentase pencapaian, maka media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3*, termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Revisi produk Hasil Uji Coba Produk

Setelah dilakukan analisis dan evaluasi data uji coba produk, media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia yang telah dikembangkan diperbaiki lagi

pada tampilan agar lebih menarik, serta penambahan gambar maupun materi agar siswa menjadi lebih jelas.

E. Pembahasan

Produk akhir pada penelitian pengembangan (*research and development*) ini adalah media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sejarah siswa kelas XI. Media dengan *Adobe Flash CS3* merupakan media pembelajaran yang didesain untuk mendukung pembelajaran sejarah tetapi dapat juga digunakan secara mandiri, baik didampingi guru ataupun tidak didampingi. Pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash* ini, dilakukan melalui beberapa tahap yaitu (1) Identifikasi masalah, (2) Proses pengembangan produk, terdapat dua tahap yaitu tahap (a) pengembangan materi, yaitu masuknya pengaruh Islam di Indonesia, (b) pengembangan media dengan *Adobe Flash CS3*, (3) Produk awal, (4) Uji ahli materi dan ahli media pembelajaran, (5) Revisi, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk akhir, (8) Produk akhir. Dari tahap tersebut diperoleh pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3*, yang meliputi pengembangan materi dan pengembangan media pembelajaran. Hasil dari pengembangan materi berupa bahan materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

Validasi yang dilakukan oleh ahli atau pakar bertujuan untuk meminta pengesahan dan persetujuan kelayakan media yang telah dibuat. Berdasarkan uji ahli materi dan ahli media pembelajaran, menyatakan bahwa media yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi perlu

adanya beberapa perbaikan. Setelah media direvisi maka selanjutnya media di uji pakai terbatas untuk yakni siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman. Uji coba produk dilakukan dengan memberikan angket untuk diisi oleh seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman.

Penilaian kelayakan media oleh uji ahli dan uji pakai terbatas untuk siswa pada penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen penilaiannya. Skala yang digunakan dalam penilaian tersebut menggunakan skala yang terdapat pada bukunya Prof. Suharsimi Arikunto (1993: 207), yaitu dengan skor penilaian 1 sampai 4. Skor 1 berarti kurang baik, skor 2 berarti cukup, skor 3 berarti baik dan skor 4 berarti sangat baik. Selanjutnya data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan dan kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Kriteria penilaian media pembelajaran yaitu 0 – 39 % berarti kurang baik, 40 – 55 % berarti cukup, 56 – 75 % baik dan 76 – 100 % berarti sangat baik.

Berdasarkan penilaian para ahli dan uji coba produk maka dihasilkan data sebagai berikut :

1. Berdasarkan Ahli Materi

- a. Aspek pembelajaran memperoleh 87,5% dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek materi memperoleh 81,25 % dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan penilaian ahli materi adalah sebesar 83,3 % dengan kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

2. Berdasarkan Ahli Media Pembelajaran

- a. Aspek komunikasi memperoleh 66,7 % dengan kategori baik.
- b. Aspek desain memperoleh 65,7 % dengan kategori baik.
- c. Aspek format sajian memperoleh 87,5% dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan penilaian ahli media adalah sebesar 69,3 % dengan kategori baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

3. Berdasarkan Evaluasi Guru Pengampu

- a. Aspek materi memperoleh 83,3 % dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek media memperoleh 71,4 % dengan kategori baik.

Secara keseluruhan penilaian guru pengampu adalah sebesar 76,9 % dengan kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

4. Berdasarkan Uji Coba Produk

- a. Aspek materi memperoleh 82,2 % dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek strategi pembelajaran memperoleh 81 % dengan kategori sangat baik.
- c. Aspek kualitas teknik memperoleh 84,3 % dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan penilaian pada uji coba produk adalah sebesar 82,1 % dengan kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

Dengan melihat hasil uji ahli materi, uji ahli media pembelajaran, uji evaluasi guru pengampu dan uji coba produk dengan jumlah 32 siswa apabila di ratakan mendapatkan persentase sebesar 77,9 % dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah di SMA.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan pada BAB sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Hasil pembuatan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* adalah berupa pengembangan materi dan pengembangan media. Hasil dari pengembangan materi berupa bahan materi Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia yaitu proses cara masuknya Islam, kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia, dan wujud akulturasi budaya Indonesia dengan Islam. Hasil dari pengembangan media adalah berupa media pembelajaran sejarah berbantuan komputer pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.
2. Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* yang dikembangkan, menurut ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83,3 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian menurut ahli media pembelajaran, secara keseluruhan memperoleh persentase 69,3 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori baik. Evaluasi guru pengampu secara keseluruhan memperoleh 76,9 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian menurut siswa pada uji coba produk, secara keseluruhan memperoleh persentase 82,1 %. Penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Jumlah keseluruhan rerata adalah 77,9 % dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian berdasarkan rerata hasil uji ahli materi, uji ahli media pembelajaran, evaluasi guru pengampu dan uji coba produk, bahwa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

B. Saran

1. Bagi peneliti :

- a. Dalam pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat menjelaskan isi materi secara lebih detail dan usahakan menggunakan gambar – gambar yang lebih menarik siswa.
- b. Perlu ditambahkan animasi – animasi teks, gambar maupun efek suara yang lebih menarik lagi dengan disesuaikan dengan tampilan dan materi.

2. Bagi guru :

- a. Perlu dimanfaatkan untuk pendukung proses pembelajaran di sekolah.
- b. Cara meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi sekolah :

- a. Memberikan dorongan untuk para guru dalam pembuatan media pembelajaran.
- b. Memberikan penghargaan terhadap media yang dihasilkan oleh guru bagi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- E. Mulyasa. (2006). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Madcoms. (2008). *Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta : Andi Offset
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Sidi Gazalba. (1966). *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu untuk Meningkatkan Tingkat Pengetahuan Menengah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bharata.
- Soekmono (1981). *Sejarah Kebudayaan Indonesia 3*. Yogyakarta : Kanisius
- Soewarso. (2000). *Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya*. DEPDIKNAS.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryanegara, Ahmad Mansur. (2010). *Api Sejarah*. Bandung : Salamadani

Widja, I Gde. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdiknas.

Wina Sanjaya. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Zaenal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Internet :

Dwi Hartini. (2007). *Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia*. Download Tgl 6 Agustus 2012

Ena, Auda Teda. (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. www.ialf.edu/kibbipa/papers/oudatedaena.doc. Download Tgl 12 Juni 2012

<http://www.luckymahrus.com>. *Modul Pelatihan pembuatan media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional*. Download tgl 11 Juni 2012

www.dikmenum.go.id . *Aspek Media Pembelajaran dengan Flash*. Diakses pada tgl 13 Juni 2012

Skripsi :

Haris Enggar Saptoko (2011) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Teknik Dasar Dengan *Adobe Flash* pada SMK Bidang Keahlian Teknik Pemesinan”. Skripsi jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT Universitas Negeri Yogyakarta.

Mar’atun Khasanah (2012) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Cangkriman* dengan *Software Adobe Flash CS3* Untuk Siswa SMP Kelas VII”. Skripsi jurusan Pendidikan Bahasa Jawa FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 249 Fax. (0274) 548201
Website : www.fise.uny.ac.id.

Nomor : 2355 / UN.34.14/PL/2012
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 OCT 2012

Yth.: Gubernur Provinsi D.I. Yogyakarta
C.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi D.I. Yogyakarta

Dengan hormat kami bermaksud memintakan izin mahasiswa a.n. :

Nama : CHRISMA WARSITA
NIM : 08406244030
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Maksud/Tujuan : Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Judul Makalah : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
ADOBE FLASH CS3 UNTUK Mendukung
PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS XI DI SMA
PRAMBANAN, SLEMAN

Atas perhatian kerjasama dan izin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Kep. BAPPEDA Kab. Sleman
2. Kep. Sek. SMA 1 Prambanan
3. Ka. Subdik FIS UNY
4. Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah
5. Mahasiswa yang bersangkutan

Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag
NIP. 19620321 198903 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Sekretaris Daerah



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/8094/V/10/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Sosial UNY
Tanggal : 02 Oktober 2012

Nomor : 2355/UN.34.14/PL/2012
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : CHRISMA WARSITA NIP/NIM : 08406244030
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE FLASH CS3 UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS XI DI SMA 1 PRAMBANAN SLEMAN
Lokasi : SMA 1 Kec. PRAMBANAN, Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 04 Oktober 2012 s/d 04 Januari 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.


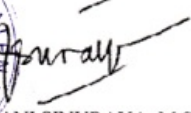
Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 04 Oktober 2012
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



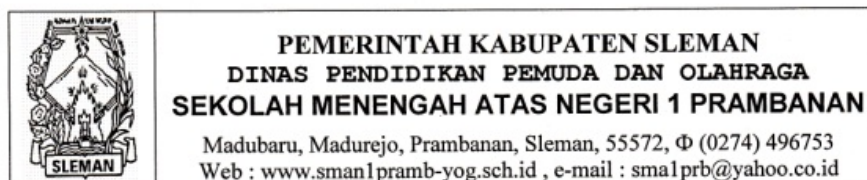
Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman cq. Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga Provinsi DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Sosial UNY
5. Yang bersangkutan

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Sleman

	
PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800 Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id	
SURAT IZIN Nomor : 070 / Bappeda / 2742 / 2012 TENTANG PENELITIAN	
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
Dasar	: Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk	: Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/8094/V/10/2012 Hal : Izin Penelitian Tanggal : 04 Oktober 2012
MENGIZINKAN :	
Kepada	:
Nama	: CHRISMA WARSITA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 08406244030
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah	: Bendungan Paseban Bayat, Klaten, Jateng
No. Telp / HP	: 085643598215
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE FLASH CS3 UNTUK Mendukung Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman
Lokasi	: SMA Negeri 1 Prambanan, Sleman
Waktu	: Selama 3 bulan mulai tanggal: 04 Oktober 2012 s/d 04 Januari 2013
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
1. <i>Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.</i> 2. <i>Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.</i> 3. <i>Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.</i> 4. <i>Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.</i> 5. <i>Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.</i>	
Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya. Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.	
Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 8 Oktober 2012 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Sekretaris Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi  Dra. SUCI IRTANI SINURAYA, M.Si, M.M Pembina IV/a	
Tembusan :	
1. Bupati Sleman (sebagai laporan) 2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman 3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman 4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman 5. Camat Prambanan 6. Kepala SMA N 1 Prambanan 7. Dekan Fak. Ilmu Sosial - UNY. 8. Yang Bersangkutan	

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**SURAT KETERANGAN****NOMOR : 070 / 048**

Yang bertanda tangan di bawah ini , Kepala SMA Negeri 1 Prambanan Sleman

Nama : Drs. MAWARDI HADISUYITNO
 NIP : 19550505 198101 1 012
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 1 Prambanan

menerangkan bahwa :

Nama : CHRISMA WARSITA
 Status / NIM : Mahasiswa / 08406244030
 Fakultas : Ilmu Sosial
 Jurusan : Pendidikan Sejarah
 Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMA N 1 Prambanan Sleman mulai tanggal 8 Oktober s.d 15 November 2012 dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE FLASH CS3
 UNTUK Mendukung Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS2 DI
 SMA NEGERI 1 PRAMBANAN SLEMAN.”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prambanan , 21 November 2012
 Kepala Sekolah

 Drs. MAWARDI HADISUYITNO
 NIP. 19550505 198101 1 012

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Nur Rokhman, M.Pd
NIP : 19660822 199203 1 002

Selaku ahli materi, telah melihat dan menilai media pembelajaran yang digunakan pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS3 Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI Di SMA 1 Prambanan, Sleman" oleh :

Nama : Christa Warsita
NIM : 06406244030
Jurusan : Pendidikan Sejarah

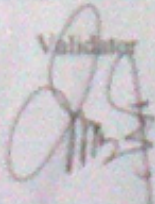
Setelah memperhatikan media pembelajaran tersebut, maka masukan untuk peneliti adalah :

- Perambatan Jk dan KD
- Tambahkan materi setelah awal materi
- Tambahkan materi cara membuat

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 November 2012

Validator



M. Nur Rokhman, M.Pd
19660822 199203 1 002

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Media Pembelajaran

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Grandi Hendrastomo, S.Sos,M.A,MM
NIP : 19820117 7200604 1 002

Selaku ahli media, telah melihat dan menilai media pembelajaran yang digunakan pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash (CE) Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI Di SMA 1 Prambanan, Sleman" oleh :

Nama	Christina Waryita
NIM	09406144010
Jurusan	Pendidikan Sejarah


Setelah memperhatikan media pembelajaran tersebut, maka masukan untuk peneliti adalah :

Perlu ditambah lagi media gambar penggunaan, seperti arti lambang (simbol), lamban idk bagian skema 2, termasuk ada even untuk bab 19 menu urang, kb & SD idk ade.

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya,

Yogyakarta, 1 November 2012

Validator


Grandi Hendrastomo S.Sos,M.A,MM
NIP. 19820117 7200604 1 002

Lampiran 8. Lembar Instrumen Uji Ahli Materi

INSTRUMEN UJI
AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Identitas Validator :

Nama : M. Nur Rokhman, M.Pd

Tanda Tangan :

Petunjuk :

Lembar instrumen ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang Media Pembelajaran Berbentuk *Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda “√” pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

No	Kriteria Materi Program	SKOR			
		4	3	2	1
1	Kejelasan standar kompetensi				
2	Kejelasan kompetensi dasar				
3	Kemampuan penyampaian materi				
4	Kejelasan isi media				
5	Ketepatan materi				
6	Pentingnya materi				
7	Manfaat materi				

8	Daya tarik materi				
9	Kebenaran konsep				
10	Kebenaran materi				
11	Kesesuaian dengan kurikulum				
12	Kesesuaian materi dengan situasi siswa				

Saran dan Kritik untuk penyempurnaan media :

.....

Kesimpulan :

Materi Untuk Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* dinyatakan :

- ☐ Dapat digunakan tanpa perbaikan
- ☐ Dapat digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak dapat digunakan

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Validator,

M. Nur Rokhman, M.Pd

NIP. 19660822 199203 1 002

Lampiran 9. Lembar Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN UJI**AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Identitas Validator :

Nama : Grendi Hendrastomo, MM,AM

Tanda Tangan :

Petunjuk :

Lembar instrumen ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang Media Pembelajaran Berbentuk *Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda “√” pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

No	Kriteria Tampilan Program	SKOR			
		4	3	2	1
1	Logika berfikir				
2	Interaksi pengguna dengan media				
3	Penggunaan bahasa				
4	Keterbacaan teks				
5	Tampilan layar				
6	Grafis background				
7	Ukuran teks				
8	Ilustrasi dan warna				
9	Gambar pendukung				

10	Sajian animasi				
11	Urutan penyajian				
12	Kejelasan uraian materi				
13	Navigasi mudah				

Saran dan Kritik untuk penyempurnaan media :

.....

Kesimpulan :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Adobe Flash CS3 dinyatakan :

- ☐ Dapat digunakan tanpa perbaikan
- ☐ Dapat digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak dapat digunakan

Yogyakarta, 22 Oktober 2012

Validator,

Grendi Hendrastomo, MM,AM
 NIP.19820117 7200604 1 002

Lampiran 9. Hasil Instrumen Guru Pengampu

INSTRUMEN UJI
EVALUASI GURU PENGAMPU

Petunjuk :

Lampir instrumen ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah untuk menilai Media Pembelajaran Berbentuk Filas. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "✓" pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan :

4 - Sangat baik
3 - Baik
2 - Cukup
1 - Kurang

No	Kriteria Tampilan Program	SKOR			
		4	3	2	1
1	Kejelasan standar kompetensi	✓			
2	Kejelasan kompetensi dasar	✓			
3	Kemampuan penyampaian materi		✓		
4	Kejelasan isi media	✓			
5	Kepantasan materi		✓		
6	Pentingnya materi	✓			
7	Manfaat materi		✓		
8	Daya tarik materi		✓		
9	Kebaruan Konsep			✓	
10	Kebaruan Materi		✓		
11	Kesesuaian materi dengan kurikulum	✓			
12	Kesesuaian materi dengan situasi siswa		✓		
13	Logika berpikir		✓		

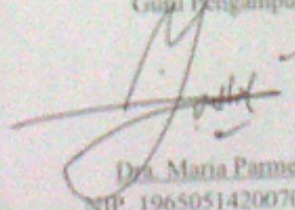
14	Interaksi pengguna dengan media		✓		
15	Penggunaan bahasa		✓		
16	Keterbacaan teks		✓		
17	Tampilan layar	✓			
18	Grafis background		✓		
19	Ukuran teks		✓		
20	Ilustrasi dan warna	✓			
21	Gambar pendukung		✓		
22	Sajian animasi		✓		
23	Daya dukung musik			✓	
24	Urutan penyajian			✓	
25	Kepelasan uraian materi	✓			
26	Navigasi	✓			

Saran dan Kritik untuk penyempurnaan media :

1. Kesimpangsiuran pada foto ~~media~~ ^{materi} yang lain.
2. Sangat cocok sebagai sumber belajar siswa

Yogyakarta, 5 November 2012

Guru Pengampu,



Dra. Maria Parmeliasih
NIP. 196505142007012006

Lampiran 10. Hasil Instrumen Untuk Siswa

Untuk Siswa

Angket Media Pembelajaran Sejarah Dengan Adobe Flash CS3

Nama: Degita Laila Hari / Tanggal: 5 Oktober 2012

Kelas: XI. IIC Tanda Tangan: [Signature]

Petunjuk

1. Isilah keterangan nama, kelas, dan sekolah Anda pada lembar yang disediakan
2. Angket ini merupakan lembar hasil dari penggunaan media pembelajaran sejarah dengan Adobe Flash CS3
3. Berikan penilaian Anda dengan jujur dan sebenarnya
4. Berikan tanda (V) pada lembar yang telah disediakan

Keterangan :

4 = Sangat Baik 2 = Cukup
3 = Baik 1 = Kurang

No	Kriteria	SKOR			
		4	3	2	1
1	Program ini membantu anda mempelajari materi Sejarah	✓			
2	Program ini mudah dimengerti	✓			
3	Apakah materi sesuai dengan tingkat kemampuan		✓		
4	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti		✓		
5	Pemberian gambar menarik	✓			
6	Pemberian animasi menarik	✓			
7	Pemberian efek suara menarik	✓			
8	Navigasi / penggunaan tombol jelas		✓		
9	Petunjuk materi pembelajaran jelas		✓		
10	Media ini mudah dioperasikan		✓		

Isilah kritik dan saran anda tentang media pembelajaran ini!!!

Kritik dan Saran :

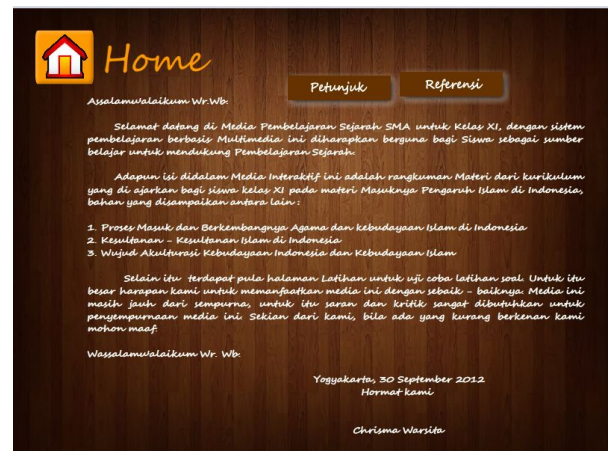
font, kisi dan bagan, apakah bisa dipindah
 ke file lain yang lain?

Lampiran 11. Hasil Penilaian Uji Coba Produk

**DATA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE FLASH CS3
SISWA KELAS XI IPS 2 SMA 1 PRAMBANAN, SLEMAN**

NO	Nama	Pertanyaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adam Wijaya Murti	2	3	2	4	4	4	2	3	3	3	30
2	Adepina Senja Shinta Dewi S	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	35
3	Afti Yulianti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	Ajeng Inggit Puspitasari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
5	Akbar Wirabattana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
6	Amas Bintang Pratama Putra	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	28
7	Arsita Kurniati	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
8	Deyana Saraswati	3	2	3	3	3	2	1	4	2	4	27
9	Dinda Rahmawati	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	35
10	Erna Sufiyani	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	35
11	Erwin Dicky Yulianto	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	29
12	Kharisma Puspitaningrum	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	30
13	Krisna Adi Wibawa	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	33
14	Lely Utami	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
15	Lorensa Cristy	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	34
16	Muhammad Afan Bastian	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	32
17	Muhammad Rosyid	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
18	Nindiani Ari Kusumaningrum	4	3	4	2	3	4	3	3	3	4	33
19	Novita Aisyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	Nurul Setyaningrum	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	36
21	Onggo Yuhono	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	34
22	Ramdhan Hardiansyah	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35
23	Ravael	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
24	Reny Dwijayanti	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38
25	Ridha Nur Azuni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
26	Rima Wahyuni	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	36
27	Roban Oktavianto	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
28	Rossy Lentha Panjaitan	4	4	4	4	3	2	1	4	4	4	34
29	Ryan Aditya Wahyudi	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	35
30	Shintya Kumala Sari	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	33
31	Yusron Ahmad Nugroho	4	4	2	4	3	2	3	3	2	3	30
32	Yusuf Wicaksana Pamungkas	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	34
Jumlah		111	104	103	113	109	109	107	116	113	122	1280

Lampiran 13. Hasil Pengembangan Produk



Materi

Teori Mekkah

Teori ini merupakan teori baru yang muncul sebagai tanggapan terhadap teori lama yaitu teori Gujarat. Teori Mekkah berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia pada abad ke 7 dan pembawanya berasal dari Arab.

Dasar teori ini adalah:

- Pada abad ke 7 yaitu tahun 674 di pantai barat Sumatera sudah terdapat perkampungan Islam (Arab). Hal ini juga sesuai dengan berita Cina.
- Kerajaan Samudra Pasai menganut aliran mazhab Syafi'i, dimana pengaruh mazhab Syafi'i terbesar pada waktu itu adalah Mesir dan Mekkah. Sedangkan Gujarat/India adalah penganut mazhab Syiah.

Materi

Proses dan Cara Masuknya

Mengapa Islam mudah berkembang di Indonesia dikarenakan beberapa faktor. Paling tidak faktor - faktor pendorong Islam cepat berkembang di Indonesia adalah:

1. Syarat masuk Islam mudah
2. Islam bersifat terbuka
3. Tidak mengenal sistem kasta
4. Disebarkan secara damai
5. Upacara sederhana dan biaya murah
6. Runtuhnya kerajaan majapahit



Materi

Kesultanan Perlak

Kesultanan ini mengalami masa jaya pada masa pemerintahan **Sultan Makhdom Alaidin Malik Muhammad Amin Syah II Johan Berdaulat** (622-662 H/1225-1263 M).

Bukti-bukti peninggalan sejarah yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendukung dan membuktikan mengenai keberadaan kesultanan Perlak ada tiga yakni : mata uang perlak, stempel kerajaan dan makam raja-raja Benoa.



Mata Uang Perlak

Materi

Kesultanan Demak

Puncak kebesaran Demak terjadi pada masa pemerintahan **Sultan Trenggono** (1521-1546), karena pada masa pemerintahannya Demak memiliki daerah kekuasaan yang luas dari Jawa Barat sampai Jawa Timur.

Letak Demak sangat strategis di jalur perdagangan nasional memungkinkan Demak berkembang sebagai kerajaan maritim. Dalam kegiatan perdagangan, Demak berperan sebagai penghubung antara daerah penghasil rempah di Indonesia bagian Timur dan penghasil rempah-rempah Indonesia bagian barat.



Materi

Kesultanan Mataram Islam

Sutawijaya yang mendapat limpahan Kerajaan Pajang dari Sultan Benowo kemudian memindahkan pusat pemerintahan ke daerah kekuasaan ayahnya, Ki Ageng Pemanahan, di Mataram. Sutawijaya kemudian menjadi raja pertama Kesultanan Mataram dengan gelar **Panembahan Senopati** Ing Alaga Sayidin Panatagama.

Pemerintahan Panembahan Senopati (1586-1601) tidak berjalan dengan mulus karena diwarnai oleh pemberontakan-pemberontakan.

Untuk selanjutnya yang menjadi raja Mataram adalah **Mas Jolang** dan diganti putranya yakni **Mas Rangsang** yang bergelar **Sultan Agung** Senopati ing alaga Ngabdurrahman, yang memerintah tahun 1613-1645.



Panembahan Senopati



Sultan Agung

Materi

Sistem Pemerintahan

Dalam pemerintahan, sebelum Islam masuk Indonesia, sudah berkembang pemerintahan yang bercorak Hindu ataupun Budha, tetapi setelah Islam masuk, maka kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu/Budha mengalami keruntuhannya dan digantikan peranannya oleh kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam seperti Samudra Pasai, Demak, Malaka dan sebagainya. Sistem pemerintahan yang bercorak Islam, rajanya bergelar **Sultan** atau **Sunan** seperti halnya para wali dan apabila rajanya meninggal tidak lagi dimakamkan dicandi/ dicandikan tetapi dimakamkan secara Islam.



Materi

Wujud akulturasi dari **masjid** kuno antara budaya lokal dengan Islam memiliki ciri sebagai berikut:

a. **Atapnya berbentuk tumpang** yaitu atap yang bersusun semakin ke atas semakin kecil dari tingkatan paling atas berbentuk limas. Jumlah atapnya ganjil 1, 3 atau 5. Dan biasanya ditambah dengan kemuncak untuk memberi tekanan akan kerucingannya yang disebut dengan Mustaka.

b. **Tidak dilengkapi dengan menara**, seperti lazimnya bangunan masjid yang ada di luar Indonesia atau yang ada sekarang, tetapi dilengkapi dengan kentongan atau bedug untuk menyerukan adzan atau panggilan sholat. Bedug dan kentongan merupakan budaya asli Indonesia.



Masjid Demak

Seni

Materi

Sistem Kalender

Sebelum budaya Islam masuk ke Indonesia, masyarakat Indonesia sudah mengenal **Kalender Saka** (kalender Hindu) yang dimulai tahun 78M. Dalam kalender Saka ini ditemukan nama-nama pasaran hari seperti legi, pahing, pon, wage dan kliwon.

Setelah berkembangnya Islam **Sultan Agung** dari Mataram menciptakan kalender Jawa, dengan menggunakan perhitungan peredaran bulan (komariah) seperti tahun Hijriah (Islam). Pada kalender Jawa, Sultan Agung melakukan perubahan pada nama-nama bulan seperti Muharram diganti dengan Syuro, Ramadhan diganti dengan Pasa. Sedangkan nama-nama hari tetap menggunakan hari-hari sesuai dengan bahasa Arab. Dan bahkan hari pasaran pada kalender saka juga dipergunakan. Kalender Sultan Agung tersebut dimulai tanggal 1 Syuro 1555 Jawa, atau tepatnya 1 Muharram 1053 H yang bertepatan tanggal 8 Agustus 1633 M.



Kalender Jawa

Latihan

1. Penduduk Indonesia yang mula - mula mengenal agama Islam adalah.....

- Masyarakat Indonesia yang tinggal di pedalaman
- Masyarakat Indonesia yang tinggal di daerah pantai
- Para Sultan dan keluarga bangsawan
- Masyarakat Indonesia yang belum beragama
- Para wali / mubaliq



Latihan

1. Penduduk Indonesia yang mula - mula mengenal agama Islam adalah.....

- Masyarakat Indonesia yang tinggal di pedalaman
- Masyarakat Indonesia yang tinggal di daerah pantai
- Para Sultan dan keluarga bangsawan
- Masyarakat Indonesia yang belum beragama
- Para wali / mubaliq



Lanjut

Latihan

3. Nama di bawah ini yang merupakan pendukung teori gujarat adalah.....

- Prof. Buya Hamka
- T.W Arnold
- Husein Jayadiningrat
- Snouck Hurgronje
- Van Leur



Ulang



Lanjut

Profil


Tentang Saya

Lahir di lingkungan pedesaan membuat saya dekat dengan keluarga. Nama saya **Chrisma Wasisa** dan akrab di panggil **Crizmen**. Lahir di Klaten, 13 Oktober 1990. Selain kuliah saya kerja part time di **Taman Pintar Yogyakarta**. Futsal adalah olahraga yang saya gemari saat ini dan berharap suatu saat bisa keliling Indonesia.


Riwayat Pendidikan:

- TK ABA Paseban Bayat
- SD Kanisius Bayat
- SMP 1 Bayat, Klaten
- SMA Muhi 1 Klaten





Profil



Tentang Saya

Tentang UNY

Dalam perkembangan UGM, ada beberapa fakultas yang menjadi cikal bakal lahirnya IKIP Negeri Yogyakarta. Berdasarkan SK Menteri PDK 92, 1962 berdiri Institut Pendidikan Guri (IPG). Darisitu keluar Keputusan Presiden RI No. 1, 1963 pada 3 Januari 1963 yang memutuskan penyatuan FKIP dan IPG menjadi Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP). Pelaksanaan Keppres ini menetapkan berdirinya IKIP Jakarta, IKIP Bandung, IKIP Yogyakarta, dan IKIP Malang yang resminya berdiri pada 1 Mei 1963 sepanjang perjalanannya kemudian IKIP Yogyakarta berubah nama menjadi Universitas Negeri Yogyakarta UNY memiliki berbagai macam Fakultas dan jurusan yang memiliki konsentrasinya masing-masing.

Anda yakin akan keluar ?

Terima Kasih

Lampiran 14. Foto Uji Coba Produk

FOTO UJI COBA PRODUK

Beberapa siswa mengisi angket setelah media dipraktikkan.



Siswa selesai mempresentasikan materi dengan media di laptop

Lampiran 12. Silabus

SILABUS

Nama Sekolah : SMA 1 PRAMBANAN, SLEMAN

Program : Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas/Semester : X1/1

Standar Kompetensi : 1. Menganalisis Perjalanan Bangsa Indonesia pada Masa Negara-negara Tradisional

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.3. Menganalisis Pengaruh Perkembangan Agama dan Kebudayaan Islam terhadap Masyarakat di Berbagai Daerah di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia Lahir dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung 	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri (keteguhan hati, optimis). Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan). 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi mengenai proses perkembangan Islam pada masa Khalifah Abbasiyah, Fatimiyah, dan Kordoba 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan proses lahir dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Jazirah Arab 	Unjuk Kerja	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 3 – 4 orang tentang perkembangan Islam pada masa Khalifah Abbasiyah, Fatimiyah, dan Kordoba dari berbagai sumber, baik internet maupun buku! (Aktivitas hal 70) 	3x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – (hal 63 – 86) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		jawab								
	<ul style="list-style-type: none"> Pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia Tempat-tempat dan bukti-bukti penyebaran awal Islam di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri (keteguhan hati, optimis). Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan). 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari artikel di perpustakaan dan internet mengenai pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di Indonesia Mengidentifikasi pada peta tempat dan bukti penyebaran awal Islam di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan pendapat para ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia Mengidentifikasi pada peta mengenai tempat-tempat dan bukti-bukti penyebaran awal Islam di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Portofolio Tes Lisan 	<ul style="list-style-type: none"> Rangkuman Soal Peta 	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah rangkuman mengenai pendapat ahli tentang proses awal penyebaran Islam di kepulauan Indonesia berdasarkan informasi yang kamu dapat dari internet Tunjukkanlah pada peta letak makam Fatimah Binti Maimun! 	3x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – (hal 63 – 86) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet
	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan Islam di berbagai daerah dari abad ke-15 sampai abad ke-18 	<ul style="list-style-type: none"> Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, 	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri (keteguhan hati, optimis). Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). Pengambil 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan perkembangan Islam di berbagai daerah dari abad ke-15 sampai abad ke-18 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan perkembangan Islam di berbagai daerah dari abad ke-15 sampai abad ke-18 	<ul style="list-style-type: none"> Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Uraian Analisis 	<ul style="list-style-type: none"> Analisislah proses perkembangan Islam dari zaman kerajaan hingga saat ini! Jelaskanlah faktor-faktor yang menjadi penentu mudahnya 	3x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – (hal 63 – 86) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	resiko (suka tantangan, mampu memimpin) • Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan).					proses perkembangan Islam di Nusantara! (Aktivitas hal 78)		• Internet
	• Kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya Islam di Indonesia	• Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	• Percaya diri (keteguhan hati, optimis). • Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). • Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) • Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan).	• Mendeskripsikan kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya Islam di Indonesia	• Mendeskripsikan kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya Islam di Indonesia	• Tes Tertulis	• Pilihan Ganda • Uraian	• Tanda seseorang menerima agama Islam adalah ... • sholat d. shaum • syahadat e. zakat • ta'awudz (Evaluasi hal 83 – 85) • Apa pengaruh Islam terhadap kebudayaan asli Nusantara! (Evaluasi hal 85)	2x45 menit	• Buku sumber Sejarah SMA – (hal 63 – 86) • Peta konsep • Power point • OHP/Slide • Buku penunjang • Internet

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	daerah	rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	tekun/tabah, bertekad, enerjik). <ul style="list-style-type: none"> • Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) • Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan). 		a. Samudra Pasai b. Malaka c. Aceh Darussalam d. Demak e. Banten f. Mataram Islam g. Gowa dan Tallo h. Ternate dan Tidore					<ul style="list-style-type: none"> • Power point • OHP/Slide • Buku penunjang • Internet
	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur birokrasi, hubungan pusat daerah, dan hukum di kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri (keteguhan hati, optimis). • Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). • Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) • Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan struktur birokrasi, hubungan pusat daerah, dan hukum di kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan struktur birokrasi, hubungan pusat daerah, dan hukum di kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan Ganda • Uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerajaan yang termasuk Uli Siwa adalah ... a) Halmahera d. Ambon b) Seram e. Ternate c) Bacan (Evaluasi hal 112 – 114) • Uraikan kehidupan politik di kerajaan Banten! (Evaluasi hal 114) 	1x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku sumber Sejarah SMA – (hal 87 – 114) • Peta konsep • Power point • OHP/Slide • Buku penunjang • Internet

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	depan).							
1.5. Menganalisis Proses Interaksi antara Tradisi Lokal, Hindu-Buddha, dan Islam di Indonesia	Akulturasi Kebudayaan Lokal, Hindu-Buddha, dan Islam di Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Perpaduan tradisi lokal, Hindu-Buddha, dan Islam dalam institusi sosial masyarakat di berbagai daerah Percampuran kepercayaan lokal, Hindu-Buddha, dan Islam dalam kehidupan keagamaan masyarakat di berbagai daerah 	<ul style="list-style-type: none"> Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri (keteguhan hati, optimis). Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan). 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perpaduan tradisi lokal, Hindu-Buddha, dan Islam dalam institusi sosial masyarakat di berbagai daerah Mendeskrripsikan proses percampuran kepercayaan lokal, Hindu-Buddha, dan Islam dalam kehidupan keagamaan masyarakat di berbagai daerah 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perpaduan tradisi lokal, Hindu-Buddha, dan Islam dalam institusi sosial masyarakat di berbagai daerah Mendeskrripsikan proses percampuran kepercayaan lokal, Hindu-Buddha, dan Islam dalam kehidupan keagamaan masyarakat di berbagai daerah 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk Kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Uraian Analisis 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusikanlah mengenai warisan peninggalan pengaruh budaya Hindu-Buddha yang sampai saat ini masih secara konsisten dilaksanakan di dalam masyarakat kita! (Aktivitas hal 122) Buatlah uraian analitis mengenai akulturasi budaya Islam dengan budaya lokal yang sampai saat ini masih diterapkan di masyarakat tempat tinggalmu, baik dalam ilmu fikih, filsafat, ekonomi, maupun sosial 	3x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – (hal 115 – 136) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
								budaya! (Aktivitas hal 127)		
	<ul style="list-style-type: none"> Percampuran arsitektur lokal, Hindu-Buddha, dan Islam di berbagai wilayah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca. 	<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri (keteguhan hati, optimis). Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan). 	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis proses percampuran seni bangunan lokal, Hindu-Buddha, dan Islam di berbagai wilayah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis proses percampuran seni bangunan lokal, Hindu-Buddha, dan Islam di berbagai wilayah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> Pilihan Ganda Uraian 	<ul style="list-style-type: none"> Arca dan pahatan yang terdapat pada candi dinamakan ... <ul style="list-style-type: none"> a) <i>chopper</i> b) artefak c) <i>flakes</i> d) relief e) gerabah (Evaluasi hal 128 – 130 & 132 - 136) Apakah pengaruh Islam dalam hal seni bangunan di Indonesia! (Evaluasi hal 130 & 136) 	1x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku sumber Sejarah SMA – (hal 115 – 136) Peta konsep Power point OHP/Slide Buku penunjang Internet

Mengetahui,
Kepala SMA 1 Prambanan, Sleman

Yogyakarta, 1 Juli 2012
Guru Mapel Sejarah

(Drs. Mawardi Hadisuvitno)
NIP : 195505051981011012

(Dra. Maria Parmeiasih)
NIP : 196505142007012006

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN *ADOBE FLASH CS3* UNTUK Mendukung Pembelajaran Di SMA

Oleh :
Chrisma Warsita

Pembimbing :
Drs. M. Nur Rokhman, M.Pd

chrisma.warsita@gmail.com /085643590215

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan : (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah di SMA, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah bagi di SMA.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, dengan tujuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan.

Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* menurut ahli materi adalah 83,3 %. Hasil termasuk kategori sangat baik. Penilaian ahli media sebesar 69,3%. Hasil termasuk kategori baik. Penilaian guru pengampu memperoleh 76,9 %. Hasil termasuk kategori sangat baik. Penilaian menurut siswa sebesar 82,1 %. Hasil termasuk kategori sangat baik. Jumlah keseluruhan rerata adalah 77,9 % dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji ahli materi, ahli media pembelajaran, guru pengampu dan uji coba produk, bahwa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* untuk mendukung pembelajaran sejarah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pembelajaran sejarah pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

kata kunci : pengembangan, media pembelajaran, *adobe flash cs3*

ABSTRACT

This study aims to: (1) to produce a product in the form of learning media with *Adobe Flash CS3* to support the learning of history in high school, (2) to determine the feasibility of learning media with *Adobe Flash CS3* to support the learning of history in high school.

This study uses a Research and Development method. The technique of Data collection in this study is using a questionnaire, in order to determine the feasibility of learning media. The technique used to analyze the data is a descriptive quantitative analysis technique expressed in the distribution of scores and the percentage of category of rating scale has been determined.

The test results of the feasibility on learning media with *Adobe Flash CS3* by matter experts were 83.3%. The results were a very good category. The assessment by media experts was as much as 69.3%. The results included a good category. The assessment by subject teachers earned 76.9%. The results was a very good category. The assessment by students was as much as 82.1%. The result was very good category. The total average was 77.9% with a very good category. Thus, based on the test results by matter experts, learning media experts, subject teachers and trials of the product, that learning media with *Adobe Flash CS3* to support the learning of history was stated feasible to be used as a learning medium of supporting the learning of history on the influence of Islam in Indonesia.

Key words: development, learning media, *adobe flash cs3*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Dalam upaya pembelajaran sejarah, suatu media pembelajaran tentang sejarah dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang sejarah, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran tekstual dan visual.

Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Adobe Flash CS3*. *Adobe Flash CS3* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dulunya bernama *Macromedia Flash* tetapi pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. Aplikasi ini digunakan untuk membuat animasi gambar dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet. Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet. Dengan *Actionscript 3.0* yang dibawanya, *Adobe Flash CS3* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

Pemanfaatan sumber belajar sejarah di lingkungan sekitar dirasa masih kurang, padahal pembelajaran sejarah seharusnya harus bisa menarik dan membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat dikemas menjadi media pembelajaran interaktif.

Dari uraian tersebut di atas didapatkan perincian pentingnya pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk multimedia interaktif karena sejarah merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang di ajarkan dalam sekolah formal pada umumnya. Dalam pendidikan peran media dapat membantu pembelajaran, dan dengan *Adobe Flash CS3* dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk multimedia interaktif.

Berangkat dari latar belakang itulah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *Adobe Flash CS3* Untuk Mendukung Pembelajaran Sejarah di SMA".

METODE PENELITIAN

a. Desain penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and development* atau sering disingkat R&D ini adalah metodologi penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu yang lebih baik. Dalam pendidikan penelitian R&D ini biasanya menghasilkan produk berupa buku ajar, modul, *handout*, diktat, instrumen evaluasi, media, model pembelajaran dan lain sebagainya. Dalam bidang-bidang yang lain juga banyak dilakukan penelitian yang bersifat pengembangan, seperti halnya pada bidang sosial, manajemen, industri, rumah tangga dan lain sebagainya. Tidak sedikit yang bisa dihasilkan dari penelitian ini. (Nana Syaodih, 2009:163)

Langkah – langkah dalam penelitian media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS3* adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah
2. Proses pengembangan produk, terdapat dua tahap yaitu tahap :
 - a. Pengembangan materi media pembelajaran.
 - b. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Flash CS3*.
3. Produk Awal
4. Uji ahli materi dan media pembelajaran.
5. Revisi
6. Uji coba produk
7. Revisi produk akhir.
8. Produk akhir.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2011:298). Adapun langkah-langkah dari Penelitian dan Pengembangan adalah :

1. Potensi dan masalah

Pada tahap ini, ditemukan potensi yang tidak dapat diberdayagunakan sehingga dapat menimbulkan masalah. Namun masalah juga dapat dijadikan potensi, kalau guru dapat mendayagukannya. Misalnya, sampah akan dapat dijadikan potensi, jika guru merubahnya sebagai pupuk atau energi atau barang lain yang bermanfaat.

2. Mengumpulkan Informasi / Data

Mengumpulkan informasi/ data untuk mencari penyebab terjadinya masalah. Hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan masalah itu timbul dan bagaimana cara mengatasi masalah yang timbul tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam produk penelitian *research and development* bermacam-macam. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya. Desain sistem ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.

8. Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

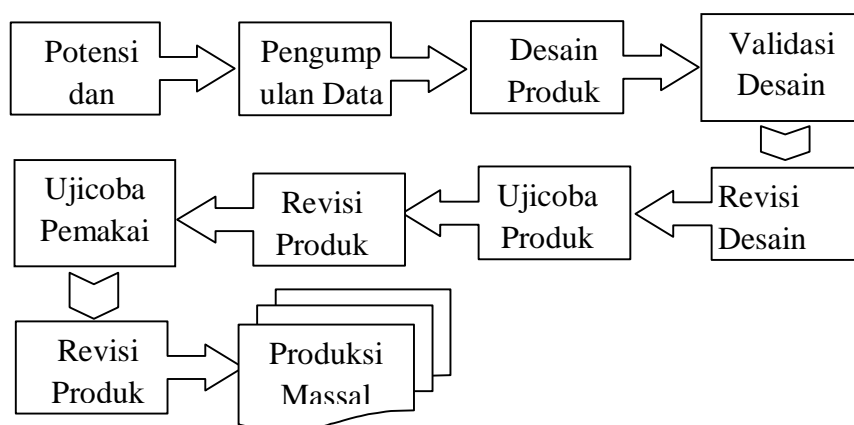
9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

Berikut ini gambar diagram metodologi penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sejarah :



Gambar. Metode Penelitian dan Pengembangan (Sugiyono,2011:298)

Media Pembelajaran sejarah secara interaktif ini diterapkan dengan menjalankan program yang dibangun menggunakan *Adobe Flash CS3* dan memilih materi yang diinginkan dengan menjalankan tombol- tombol fungsi seperti menu materi sejarah dengan bab yang relevan.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Prambanan yang beralamat di dusun Madubaru, Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2012- 2013 pada materi Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2011:308). Agar data yang diperoleh dari proses pengumpulan data merupakan data yang valid, maka dalam

penelitian ini harus menggunakan teknik pengumpulan data yang benar. Teknik atau cara yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan angket dan dokumentasi. Dengan tujuan agar menentukan kelayakan media pembelajaran Sejarah dengan *Adobe Flash CS3*. Angket digunakan saat uji ahli, evaluasi guru pengampu, dan uji coba produk. Hasil penelitian kemudian dianalisis dan dideskripsikan.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen yang digunakan adalah lembar evaluasi berupa angket dan kuesioner. Penggunaan instrumen ini merupakan cara dalam pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Suharsimi Arikunto (1993:124) menjelaskan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Sejarah di SMA, sebagai pendukung pada proses pembelajaran Sejarah dengan sistem program *Adobe Flash CS3*. Data yang diperoleh dari angket ini adalah data kuantitatif. Bentuk angket yang digunakan adalah skala bertingkat yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan (Suharsimi Arikunto, 1993 : 125).

Sesuai pendapat Suharsimi Arikunto (1993:135) mengenai langkah-langkah dalam penyusunan angket adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada pada rumusan masalah penelitian.
2. Menjabarkan variabel yang telah diidentifikasi menjadi sub atau bagian variabel.
3. Setelah menjadi sub variabel maka dicari indikator dari setiap sub variabel tersebut.
4. Menderetkan diskriptor dari setiap indikator
5. Membuat kisi-kisi angket penilaian media pembelajaran
6. Melengkapi instrumen dengan (pedoman atau intruksi) dan kata pengantar.

Pada penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* ini digunakan 3 instrumen untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Instrumen tersebut yaitu (1) instrumen uji kelayakan untuk ahli media dan materi pembelajaran Flash, (2) instrumen uji untuk guru pengampu, (3) instrumen uji pemakai terbatas untuk siswa.

e. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan atau diperoleh, maka selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Skala yang digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran adalah *Rating Scale* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2011: 97). Dalam skala model *rating scale*, responden tidak akan menjawab pertanyaan kualitatif yang telah disediakan. Jumlah alternatif respon yang digunakan adalah 4 titik (poin), yaitu angka 4,3,2 dan 1. Untuk angka 4 adalah sangat baik, angka 3 adalah kategori baik, angka 2 kategori cukup baik, dan angka 1 adalah kategori kurang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:207), data kuantitatif yang berwujud angka- angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh prosentase. Dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dijadikan skala persentase kelayakan yang dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel. Tabel Skala Persentase

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Interprestasi
76 - 100%	4	Sangat baik
56 – 75%	3	Baik
40 – 55%	2	Cukup
0 – 39%	1	Kurang Baik

(Sumber : Suharsimi Arikunto 1993:208)

Selanjutnya dengan tabel diatas maka dapat diketahui prosentase kelayakan media pembelajaran berbasis *Flash* yang dibuat. Kelayakan yang diharapkan adalah minimal baik ($\geq 56\%$).

HASIL PENELITIAN

Hasil produk media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia adalah sebagai berikut :

1) Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman menu utama terdiri dari beberapa menu, antara lain menu *home*, materi, latihan, profil, dan keluar.



Gambar . Tampilan Halaman Menu Utama

2) Tampilan Halaman *Home*

Halaman menu *home* yang ditampilkan adalah kata pengantar dari pengembang, petunjuk keterangan simbol, serta referensi sumber.



Gambar. Tampilan Halaman *Home*

3) Tampilan Halaman Materi

Halaman materi ini berisikan tiga butir materi yakni proses dan cara masuknya Islam, kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia, serta wujud akulturasi budaya Indonesia dengan Islam.



Gambar. Tampilan Halaman Menu Materi

Untuk menampilkan materi tiap butir materi dengan cara di-klik pada tombol yang berbentuk kata pada halaman menu materi. Tampilan yang muncul pada layar adalah seperti gambar. Dalam penjelasan materi akan ditampilkan animasi teks dan juga animasi gambar.



Gambar. Tampilan Halaman Materi

4) Tampilan Halaman Latihan

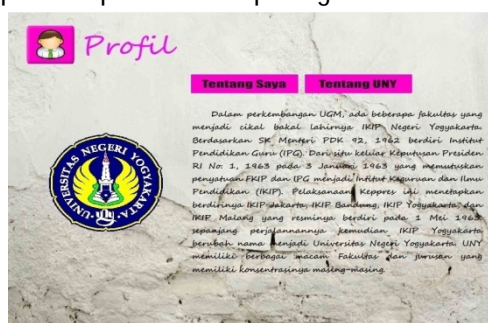
Dalam media ini terdapat pula soal- soal latihan berupa pilihan ganda. Dengan adanya latihan sebuah media akan terasa lebih lengkap.



Gambar. Tampilan Halaman Latihan

5) Tampilan Halaman Profil

Tampilan profil terdiri dari profil, biodata dan foto pengembang maupun instansi. Tampilan halaman menu profil dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar. Tampilan Halaman Profil

6) Tampilan Akhir Program (Keluar)

Setelah tombol “keluar” di-klik akan muncul pada layar pertanyaan anda yakin mau keluar? Maka tersedia dua pilihan “ya” dan “tidak”. Jika tombol “tidak” di-klik maka secara otomatis kan kembali ke menu utama, sedangkan jika tombol “ya” di-klik maka akan secara otomatis muncul tampilan menu akhir program.

Pada tampilan menu akhir program akan muncul teks berjalan dari kiri ke kanan yang berisi ucapan terima kasih.



Gambar. Tampilan Halaman Keluar

Petunjuk Pengoperasian Media Pembelajaran Sejarah Dengan *Adobe Flash CS3*.

1. Untuk membuka media adalah dengan cara mengklik 2x file “mulai” dengan format file .exe. Setelah di-klik, maka akan muncul tampilan halaman menu utama. Tampilan menu utama yang terdiri dari lima tombol menu yaitu, *home*, materi, latihan, profil, dan keluar. Untuk masuk ke tiap menu, caranya adalah dengan mengklik tombol pilihan menu tersebut.
2. Untuk membuka menu halaman *home*, caranya adalah dengan mengklik tombol menu *home* pada halaman menu utama. Pada menu *home* terdapat kata pengantar dari pengembang. Dan ada dua tombol yakni petunjuk dan referensi.
3. Jika tombol materi pada halaman menu utama di-klik maka akan muncul halaman menu materi yang terbagi menjadi tiga butir materi, dan tiap butirnya terdapat istilah- istilah yang dapat di-klik untuk masuk ke dalam materi. Didalam sajian materi terdapat pula tombol “lanjut” untuk melanjutkan isi materi dan tombol “kembali” untuk kembali ke halaman isi materi sebelumnya.
4. Setiap tampilan selalu ditampilkan tombol “keluar” dan “menu utama” untuk mempermudah pengguna untuk mengakhiri atau kembali ke halaman menu utama.
5. Ketika tombol “latihan” di-klik maka akan muncul menu latihan interaktif berupa soal- soal pilihan ganda. Pengguna dihadapkan pada satu soal pilihan ganda dan kemudian memilih salah satu jawaban yang benar. Tombol “lanjut” akan muncul jika jawaban benar. Jika jawaban salah maka muncul tombol “ulang” untuk mencoba soal kembali.
6. Ketika tombol “profil” di-klik maka akan muncul gambar foto pengembang dan instansi serta biodata masing- masing.
7. Untuk mengakhiri program klik tombol “keluar” yang terdapat pada sisi kanan atas halaman.

Produk akhir pada penelitian pengembangan (*research and development*) ini adalah media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sejarah siswa kelas XI. Media dengan *Adobe Flash CS3* merupakan media pembelajaran yang didesain untuk mendukung pembelajaran sejarah tetapi dapat juga digunakan secara mandiri, baik didampingi guru ataupun tidak didampingi. Pengembangan

media pembelajaran dengan *Adobe Flash* ini, dilakukan melalui beberapa tahap yaitu (1) Identifikasi masalah, (2) Proses pengembangan produk, terdapat dua tahap yaitu tahap (a) pengembangan materi, yaitu masuknya pengaruh Islam di Indonesia, (b) pengembangan media dengan *Adobe Flash CS3*, (3) Produk awal, (4) Uji ahli materi dan ahli media pembelajaran, (5) Revisi, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk akhir, (8) Produk akhir. Dari tahap tersebut diperoleh pengembangan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3*, yang meliputi pengembangan materi dan pengembangan media pembelajaran. Hasil dari pengembangan materi berupa bahan materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

Validasi yang dilakukan oleh ahli atau pakar bertujuan untuk meminta pengesahan dan persetujuan kelayakan media yang telah dibuat. Berdasarkan uji ahli materi dan ahli media pembelajaran, menyatakan bahwa media yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi perlu adanya beberapa perbaikan. Setelah media direvisi maka selanjutnya media di uji pemakai terbatas untuk yakni siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman. Uji coba produk dilakukan dengan memeberikan angket untuk diisi oleh seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Prambanan, Sleman.

Penilaian kelayakan media oleh uji ahli dan uji pemakai terbatas untuk siswa pada penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen penilaiannya. Skala yang digunakan dalam penilaian tersebut menggunakan skala yang terdapat pada buku nya Prof. Suharsimi Arikunto (1993: 207), yaitu dengan skor penilaian 1 sampai 4. Skor 1 berarti kurang baik, skor 2 berarti cukup, skor 3 berarti baik dan skor 4 berarti sangat baik. Selanjutnya data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan dan kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Kriteria penilaian media pembelajaran yaitu 0 – 39 % berarti kurang baik, 40 – 55 % berarti cukup, 56 – 75 % baik dan 76 – 100 % berarti sangat baik.

Berdasarkan penilaian para ahli dan uji coba produk maka dihasilkan data sebagai berikut :

1. Berdasarkan Ahli Materi

- a. Aspek pembelajaran memperoleh 87,5% dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek materi memperoleh 81,25 % dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan penilaian ahli materi adalah sebesar 83,3 % dengan kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

2. Berdasarkan Ahli Media Pembelajaran

- a. Aspek komunikasi memperoleh 66,7 % dengan kategori baik.
- b. Aspek desain memperoleh 65,7 % dengan kategori baik.
- c. Aspek format sajian memperoleh 87,5% dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan penilaian ahli media adalah sebesar 69,3 % dengan kategori baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

3. Berdasarkan Evaluasi Guru Pengampu

- a. Aspek materi memperoleh 83,3 % dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek media memperoleh 71,4 % dengan kategori baik.

Secara keseluruhan penilaian guru pengampu adalah sebesar 76,9 % dengan kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

4. Berdasarkan Uji Coba Produk

- a. Aspek materi memperoleh 82,2 % dengan kategori sangat baik.
- b. Aspek strategi pembelajaran memperoleh 81 % dengan kategori sangat baik.
- c. Aspek kualitas teknik memperoleh 84,3 % dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan penilaian pada uji coba produk adalah sebesar 82,1 % dengan kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

Dengan melihat hasil uji ahli materi, uji ahli media pembelajaran, uji evaluasi guru pengampu dan uji coba produk dengan jumlah 32 siswa apabila di ratakan mendapatkan persentase sebesar 77,9 % dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah di SMA.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut :

1. Hasil pembuatan media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* adalah berupa pengembangan materi dan pengembangan media. Hasil dari pengembangan materi berupa bahan materi Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia yaitu proses cara masuknya Islam, kesultanan – kesultanan Islam di Indonesia, dan wujud akulturasi budaya Indonesia dengan Islam. Hasil dari pengembangan media adalah berupa media pembelajaran sejarah berbantuan komputer pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.
2. Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran sejarah dengan *Adobe Flash CS3* yang dikembangkan, menurut ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83,3 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian menurut ahli media pembelajaran, secara keseluruhan memperoleh persentase 69,3 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori baik. Evaluasi guru pengampu secara keseluruhan memperoleh 76,9 %. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian menurut siswa pada uji coba produk, secara keseluruhan memperoleh persentase 82,1 %. Penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Jumlah keseluruhan rerata adalah 77,9 % dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian berdasarkan rerata hasil uji ahli materi, uji ahli media pembelajaran, evaluasi guru pengampu dan uji coba produk, bahwa media pembelajaran dengan *Adobe Flash CS3* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah pada materi masuknya pengaruh Islam di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Prastowo, *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta : Diva Press, 2011.

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2003.

E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, Jakarta : Bumi Aksara, 2006.

Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya, 1995.

Madcoms, *Adobe Flash CS3 Professional*, Yogyakarta : Andi Offset, 2008.

Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Sadiman, A.S Rahardjo, R.Haryono & Rahadjito, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* edisi 1, Jakarta : Rajawali, 2002.

Sidi Gazalba, *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu untuk Meningkatkan Tingkat Pengetahuan Menengah dan Perguruan Tinggi*, Jakarta : Bharata, 1966.

- Soekmono, *Sejarah Kebudayaan Indonesia 3*, Yogyakarta : Kanisius, 1981.
- Soewarso, *Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya*, DEPDikNAS, 2000.
- Sudjana, N, & Rivai, A, *Media Pengajaran*, Bandung : Penerbit CV, Sinar Baru Badung, 1992.
- Sugihartono dkk, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta : UNY Press, 2007.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2011.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, rev ed, Jakarta : Rineka Cipta, 1993.
- Suryanegara Ahmad Mansur, *Api Sejarah*, Bandung : Salamadani, 2010.
- Widja, I Gde, *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*, Jakarta: Depdiknas, 1989.
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Internet :

- Dwi Hartini, (2007), *Masuknya Pengaruh Islam di Indonesia*, Download Tgl 6 Agustus 2012.
- Ena, Auda Teda, (2001), *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*, www.iainf.edu/kibbipa/papers/oudatedaena.doc, Download Tgl 12 Juni 2012.
- <http://www.luckymahrus.com>, *Modul Pelatihan pembuatan media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional*, Download tgl 11 Juni 2012.
- www.dikmenum.go.id, *Aspek Media Pembelajaran dengan Flash*, Diakses pada tgl 13 Juni 2012.

Skripsi :

- Haris Enggar Saptoko dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Teknik Dasar Dengan *Adobe Flash* pada SMK Bidang Keahlian Teknik Pemesinan", Skripsi jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- Mar'atun Khasanah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Cangkringan* dengan *Software Adobe Flash CS3* Untuk Siswa SMP Kelas VII", Skripsi jurusan Pendidikan Bahasa Jawa FBS Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.